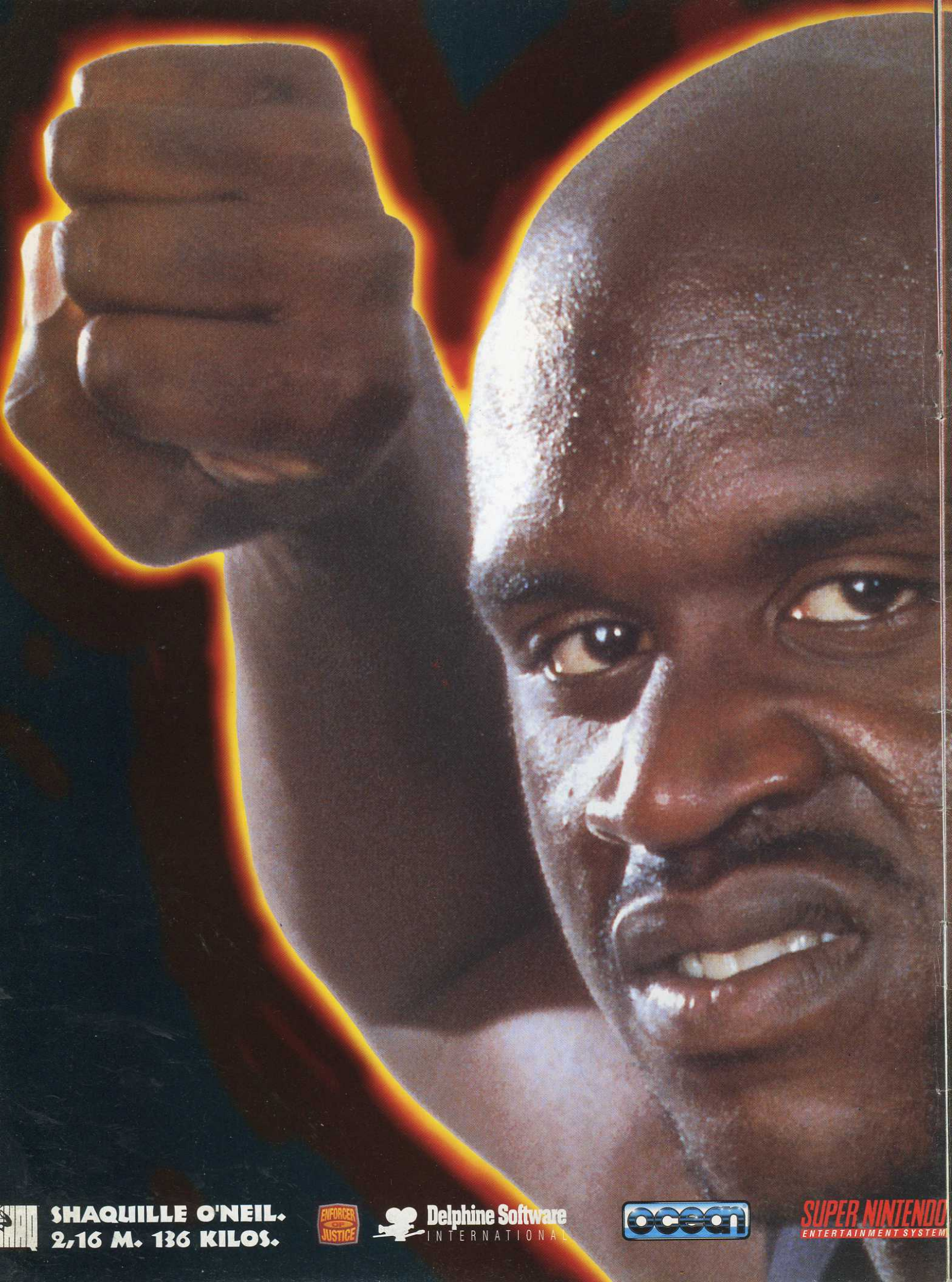
SUPER NINTENDO • GAME BOY • NES • SUPER GAME BOY


SHAQ
SHAQUILLE O'NEIL.
2,16 M. 136 KILOS.
ENFORCER OF JUSTICE
Delphine Software
INTERNATIONAL
ocean
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

BIENTÔT, JE VAIS TOUS VOUS ECRASER!

LE JEU DE COMBAT DE L'ANNEE.

SORTIE LE 28 OCTOBRE

ELECTRONIC ARTS®

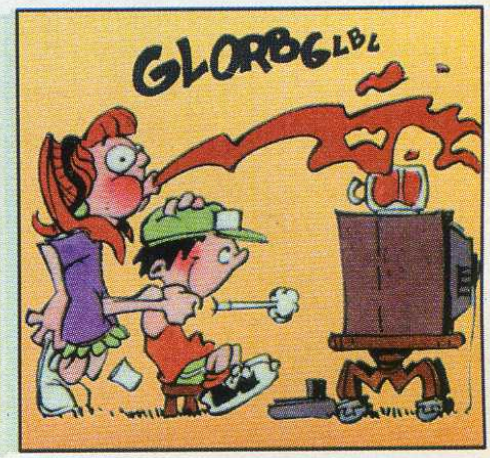
Pour plus d'informations sur Shaq Fu, téléphonez au 72-17-07-83 ou écrivez à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. Version SNES distribuée par Ocean Software Ltd. Licence de Nintendo. • Delphine Software International et son logo sont des marques de Delphine Software International. • Shaq, le logo de Shaq et Shaq Attaq sont des marques déposées de Mine O'Mine, Inc. • Nintendo est une marque déposée deNintendo. Super Nintendo Entertainment System est une marque de Nintendo. • Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Ocean est une marque déposée de Ocean. • Electronic Arts est une marque déposée de Electronic Arts.

KID PADDLE

TOMATE KOMBAT

par MIDAM

Copyright © Editions Dupuis, "Kid Paddle" par Midam



ÉDITO

Eh oui ! les jours raccourcissent, les hirondelles volent bas et les devoirs s'amoncellent ! Surtout ne pétez pas les plombs : on a tous connu ça et ce n'est pas très grave ! Allez, pour garder le moral on vous a gâté avec un reportage sur la programmation du très prometteur Shaq Fu, un dossier pour tout savoir sur le Super Game Boy et des tests d'enfer ! Pour ne citer que les meilleurs : Mortal Kombat II, Super Adventure Island II, Legend, Sparkster, Claymates, Desert Fighter, Donkey Kong. Et ce n'est pas tout ! Trois nouvelles rubriques égayent dorénavant votre mag préféré : le calendrier de sorties des jeux, le Top 10 de la rédaction et Mangamania, pour tout savoir sur les mangas ! Et nos testeurs attendent vos questions et vos réactions sur le 3615 Konsol et sur le 36 70 53 89.

BANZZAI

OCTOBRE 1994 26

SOMMAIRE

6 Même quand il est mal luné, Djabou répond toujours aux lettres qu'il reçoit !

8 L'actu du mois, les nouveautés à venir... Bref, tout ce que les paparazzi de *Banzzaï* ont dégoté !

18 À la rédaction, on aime le sport (enfin, surtout le karting) mais ça, tout le monde le sait ! *Vraoumeu* (avé l'accent) !

22 Le reportage du mois de *Banzzaï* est consacré à l'élaboration de Shaq Fu par les programmeurs de Delphine Software !

24 Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le Super Game Boy et qu'on vous a toujours caché ! Le dossier, quoi !

28 Les tests par ordre d'arrivée : Mortal Kombat II (p 28) ; Super Adventure Island II (p 38), Legend (p 44), Sparkster (p 48), Claymates (p 54), Hulk (p 58), Desert Fighter (p 62), ESPN (p 64), Le Livre de la Jungle (p 66), Donkey Kong (p 68), Tetris 2 (p 70), Probotector 2 (p 72).

74 *En bref*, c'est notre nouvelle rubrique ! Eh oui, vu la quantité de jeux qui débarquent à la rédac, on a décidé de tester les tops et de passer plus vite sur les autres.

76 L'autre nouvelle rubrique pour enrichir votre culture, c'est *Mangamania* ! Toute l'actualité des mangas en *direct live*...

78 Comme d'hab : Maître Jeepy vous a pondu un bon paquet de tips. Eh oui, il bosse pour le bien-être des autres, lui ! Paix à son âme !

81 Encore du nouveau : *Le Calendrier* vous informe sur la date de sortie des jeux testées dans *Supersonic* !

82 La cerise sur le gâteau : le *Top 10* de la rédaction. Les ventes, on s'en fiche : un seul critère pour nous, le feeling des testeurs !

COURRIER DES lecteurs

Zourgh ! Vl'a t'y pas que le bon temps s'est fait la malle sans même prendre la peine de nous prévenir. Boudiou ! Deux p'tits mois peinards sans personne sur le dos : avouez que ça en valait la peine. Mais bon, maintenant qu'on fait moins les malins, va falloir songer à trouver un palliatif (maôusse balèze) en attendant fébrilement les festivités de fin d'année et leurs lots de nouveautés. Moi, j'ai opté pour Lemmings 2 et Pac-Attack. Je pensais me décontracter les pouces. Yourgh ! J'sais pas si c'était une bonne idée... les premiers spasmes annonciateurs de folie furieuse se font déjà sentir. Ça sent la camisole de force !

Avé la jeunesse !

Un petit mot pour compléter votre sondage.

• Le nouveau format est excellent. Un gros, gros regret : le bond qu'a fait votre prix. Passer de 15 à 22 francs, c'est gonflé ! Dommage pour les plus jeunes qui n'ont pas un porte-monnaie extensible.

Merci pour le compliment à propos de notre nouveau format. Apparemment, l'immense majorité de nos chers lecteurs partage le même avis. Avec cette nouvelle formule, on gagne sur tous les domaines : lisibilité, rythme... Quant au prix, c'est O.-K. ! on ne peut nier une faible mais néanmoins substantielle augmentation. À noter tout de même que le prix de croisière est fixé à 20 francs. Dans certains cas seulement, lorsqu'un gadget (magnet ou walkman) sera inclus ou pour le numéro d'été, il est possible que le prix grimpe à 22 francs. Ce cas de figure sera toutefois exceptionnel ! Note aussi que, même à 22 francs, *Banzzaï* est toujours bien en dessous du prix de vente des mags concurrents. Yop !

• Quelques félicitations : vos tests sont parmi les plus complets qui soient. Bravo ! Je pense notamment au test de six pages de Chaos Engine dans le dernier numéro. Fameux ! Encore un bon point : les pubs sont moins nombreuses, semble-t-il, que dans les mags concurrents. Ça fait toujours plaisir...

Comme tu as pu t'en apercevoir, à *Banzzaï*, on met un point d'honneur à réaliser des tests les plus complets possibles. Louis le « peaufineur » est d'ailleurs très flatté par ton appréciation sur sa prose. Faut dire qu'entre Louis et les Bitmap Brothers, c'est une véritable histoire d'amour. Il suit de près leur production depuis leur création en 1987. C'est un inconditionnel comme on dit ! Quant à la réclame : on fait ce qu'on peut pour qu'elles ne vampirisent pas le contenu. Seulement, il faut savoir aussi que lorsque les annonceurs sont nombreux, la pagination augmente en conséquence.

• Un reproche : *Banzzaï* n'est pas très copain avec l'orthographe. Faites un effort !

Promis, ça ne se reproduira plus : cela va changer, tu peux me faire confiance !

T'AS DES CODES TA ?

Bonjour à Djabou et à tous les autres,

• Une question, une seule : pourrais-tu nous donner un code pour Starwing, s'te plaît ?

À ma connaissance, il n'existe aucun code sur Starwing. Par contre, je peux te révéler l'emplacement de deux passages secrets : le premier se trouve au niveau 2 du level 1. Percute les cercles d'énergie de couleur orange et, juste après, fonce sur la pierre marqué d'un large sourire. Tu te retrouveras projeté dans un trou noir. Ce stage peut te transférer dans différents endroits du jeu... Le second passage secret se trouve au niveau 2, du level 3. Trente secondes après avoir commencé le niveau, tu remarqueras une lune géante sur ta gauche, puis une seconde, à droite. Détruis cette dernière pour qu'apparaisse un oiseau. Va sur lui et tu seras projeté dans une warp zone assez loufoque. Voilà, tu sais tout.

Richard Romain, 59510 Hem.

QUELQUES SUGGESTIONS

• Comme des milliers de lecteurs, je ne garde pas tout. Alors, par pitié, mettez vos dossiers ou soluces en milieu de journal pour que l'on puisse les détacher proprement.

C'est une idée qui mérite réflexion. Le problème, c'est que la rubrique des tests est la sève même du magazine. *A priori*, il est normal qu'elle se retrouve au cœur du mag.

• Les jeux de baston plaisent aux plus jeunes, O.-K. ! mais là, on frise l'overdose ! Entre les SFII, SFII', Super SFII' Turbo, SFII' Special Super Turbo Diesel Boosté, y en a vraiment marre ! Je plains d'ailleurs les pauvres gars accros de ce type de jeu. Ils doivent acheter tous les mois la nouvelle version qui enfonce soi-disant les autres...

T'as tout dit ! *Tshaw* Pierre...

Pierre Esnault SP 69318.

Y A PAS QUE NINTENDO DANS LA VIE !

Cher Djabouni,
J'ai les questions. As-tu les réponses ?

• Syndicate sur Super Nintendo vaut-il la version PC ?

Difficile de se prononcer… Aux vues de la dernière version que nous avons eu entre les mains, je peux déjà te dire que les cinquante missions proposées sont différentes de celles de la version PC. Graphiquement, et ce n'est pas une surprise, la version Super Nintendo est un peu en-dessous de la version micro. Un peu plus terne… Aussi étonnant que cela puisse paraître, la version PC n'utilise pourtant pas plus de seize couleurs. C'est bô ! Côté décors, même topo : ça change. Rapport aventure, intrigue, histoire, missions… je ne te dirai rien car la cartouche est encore un peu trop chaude et personne n'a encore eu le temps de s'y plonger. Patiente encore jusqu'au prochain numéro. Son test te révélera tout !

• Nintendo s'apprête à sortir une 32 bits ? Est-ce vrai ou est-ce du fluto-pipeau-bimbo ?

On ne sait encore pas grand chose sur cette étrange et énigmatique console. Et comme le dit si bien le proverbe : « Un Djabouni échaudé craint l'eau froide » (ou un truc comme ça). Et bien je préfère ne pas prendre le risque de dire des bourdes… Bruits et rumeurs fusent de partout : pas d'écran, pas de télé, projection de l'image sur la rétine ou sur les murs… Au mois de novembre prochain, à Tokyo, Nintendo révélera tout à la presse. Patientons jusque-là.

• Pourquoi le projet CD-Rom Super Nintendo a-t-il été annulé ?

Because l'interface de la Super Nintendo, prévue pour connecter l'hypothétique lecteur CD, n'était pas assez puissante. Une sortie 8 bits briderait la puissance d'un lecteur plus puissant style 16 ou 32 bits. Voilà tout !

• Que pensez-vous de la Jaguar ?

Pas de doute, avec ses 64 bits, c'est à ce jour la plus puissante des consoles. Jusqu'à maintenant les bons jeux étaient rares. Il semble que la situation s'arrange : Wolfenstein 3D, déjà sorti, est impressionnant (les programmeurs ont même été obligés de ralentir le jeu tant il était rapide). Alien versus Predator pointe le bout de son nez. Bientôt Doom sera adapté ainsi que Return to Zork… En plus, avec presque 100 000 exemplaires vendus rien qu'aux États-unis, la Jag s'assure un petit bastion (comme Nintendo au Japon). C'est bon signe !

• Toujours à propos de la Jaguar, pourquoi Acclaim ne sort-il pas Mortal Kombat II sur cette 64 bits ?

Les gars d'Acclaim sont dans l'expectative devant la Jaguar d'Atari. Ils attendent de voir si les 100 000 Jags, prévues pour la fin de cette année en Europe, partiront ou non comme des petits pains. Ce n'est qu'ensuite qu'ils se décideront de se lancer ou non dans l'aventure. D'autre part, Williams, qui a développé MKII, a déjà signé avec Atari. Il n'est donc pas déraisonnable de penser que d'un jour à l'autre MKII sortira sur Jaguar…

Jason alias Stef.

Rebelle parmi les rebelles

Salut Djabou,
Je félicite l'équipe de *Banzzaï* pour ce changement de format. Cette nouvelle formule est nettement plus pratique. Avant, j'avais l'impression de lire *Le Monde* (uniquement rapport à la taille du canard)…

• Au cas où je serais publié, je voudrais répondre à Van Urin qui critique vigoureusement Equinox. Ce jeu n'a pas été une horreur pour moi. Loin de là !

Tu fais référence au courrier du mois dernier. Comme on dit (et heureusement) : « Tous les goûts sont dans la nature. » Tu aimes et lui… pas ! Le jeu en lui-même est excellent, par contre la maniabilité n'est pas toujours à la hauteur. *That's it and that's all.*

• Je voudrais aussi savoir qui est cette satanée C18 qui vous écrit si souvent ? Moi, j'aime bien les filles rebelles…

Tu es loin d'être le seul à te préoccuper de C18 alias Maïa (David, par exemple…). Décidément, cette petite fait couler beaucoup d'encre. Je ne me permettrai toutefois pas de la décrire physiquement ('tain le canon… hein David ?). Ici tout le monde l'aime bien (enfin, c'est surtout David… quoique les autres aussi).

• Mortal Kombat II est-il vraiment meilleur que ne l'était MKI ?

Sans aucun doute ! Je ne m'étendrai pas sur MKII car nous le testons dans ce numéro. Il faut savoir simplement que MKII est très proche de l'arcade : même son, même graphisme, même maniabilité. En deux mots : un top pour les amateurs du genre.

• Question importante et capitale : où se trouve le fusible de la Super Nintendo ?

C'est une bonne question, et je vous remercie de l'avoir posée… Je dirai… à l'intérieur.

• Est-il vrai que la rédaction de *Banzzaï* est la meilleure sur Street Fighter II ?

Pour sûr, c'est ben vrai ça (accent mère Denis). Enfin, précisons qu'à part les trois mutants de la rédac (David, Lion et Mike) qui sont de vrais bêtes de foire à Street (dans le bon sens du terme), les autres ne touchent pas une canette (Jeepy, Pitt Wayable, Pascal, Louis et moi). Pour les trois mutants précités, je suis prêt à engager n'importe quel pari. À mon avis, celui qui pourrait les battre n'est pas encore né.

Olaf Reux, celui qu'on aime pas (?).

Ye ne soui pas oune machine !

Salut empereur Djabouni,
J'ai du taf pour toi…

• Dans le courrier des lecteurs du dernier numéro, tu dis que Mortal Kombat II n'est pas prévu sur Game Boy. Vraiment ?

C'est une boulette. Autant pour moi, donc. Et comme le disais si bien le regretté Misou Misou : « Ye ne soui pas oune… machine ! »

• Toujours sur Game Boy et sur MKII, comment fait-on la boule de glace avec Sub-Zero ?

Sur Game Boy et d'après Acclaim, il n'y a qu'une seule *fatalitie* par perso (sans compter les *babalities*). C'est pourquoi, donc, en conséquence… tu ne peux pas faire la boulette de glace. L'unique fatalitie est la « brisette de glace ». La manip pour l'obtenir est la suivante : avant, avant, puis bas et pied en même temps. Va ensuite au contact, fais avant, bas, avant puis avant et poing simultanément.

Karl Rémérand, 37520 La Riche.

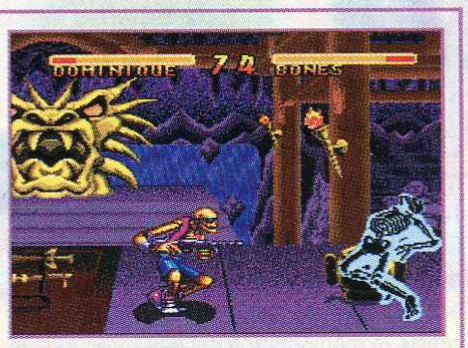
Djabouni

NEWS ACTUALITÉS

Double Dragon V

D'abord précurseur, Double Dragon est depuis longtemps également une référence en matière de beat'em up. DD5 a aussi évolué : nous nous trouvons aujourd'hui face à un jeu de combat à un contre un. Vous devez maintenant choisir un combattant parmi les douze présents, chacun possède un style de combat très particulier. Trois modes de combat sont disponibles : un mode <Tournoi>, où votre adversaire et le lieu du combat sont choisis aléatoirement par le programme ; un mode <Quête>, où le programme choisit lui-même votre adversaire et le lieu du combat en fonction du personnage sélectionné ; enfin, le mode <Duel> permet de se fritter joyeusement entre amis. Un des atouts du jeu réside dans le choix du nombre de points que vous attribuez au personnage en défense, en force et en coups spéciaux. Vous disposez de neuf points à distribuer et vous ne pouvez pas en donner plus de cinq à une seule caractéristique. C'est beau et c'est sur Super Nintendo !

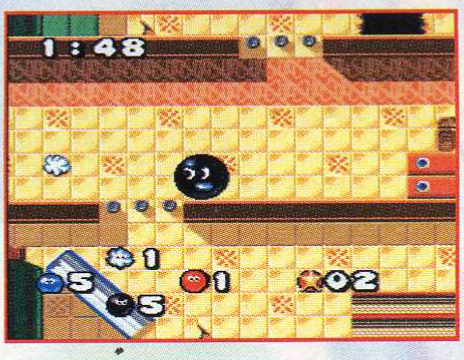
● **Éditeur : Tradewest**
Sortie : octobre



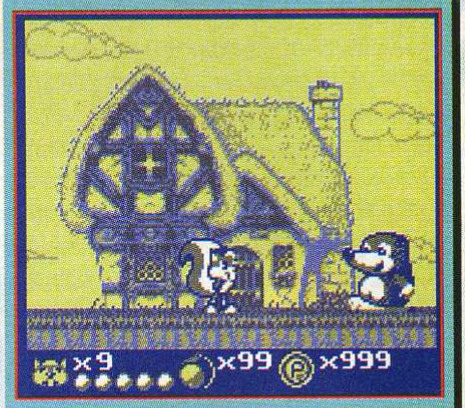
MORPH

Morph est un jeu fort sympathique sur Super Nintendo. Vous incarnez une gentille petite boule qui se transforme en nuage, en boule d'eau, en boule de bowling ou en boule élastique. Votre objectif est de trouver la sortie du niveau en utilisant à bon escient les transformations mises à votre disposition. De longues heures de casse-tête en perspective ! Ce jeu possède des animations et des graphismes vraiment sympa qui plairont certainement aux adeptes de Lemmings et autre Krusty…

● **Éditeur : Millenium**
Sortie : octobre



MISTER NUTZ



« Donnez-nous un jeu de plate-forme… » Tel est le cri de désespoir de tous les *Gameboymaniaques*. Ce S.O.S. a été capté par Ocean : pour remédier au problème, voilà l'adaptation de Mister Nutz sur la p'tite portable. Nutz, vous le connaissez sûrement : il s'agit d'un écureuil qui fit pas mal parler de lui sur Super Nintendo. Eh bien, il a décidé de jouer les trouble-fête sur Game Boy. Sa mission consiste à visiter de vastes niveaux, remplis d'ennemis et de monstres. Bien entendu, les bonus lui tombent dessus comme les boss d'ailleurs. Ils sont incroyablement énormes (pour une Game Boy) et assez coriaces à battre. Inutile de s'étendre sur la réalisation du jeu, elle est comme pour tous les jeux Ocean d'une grande qualité. Bref, l'un des softs de cette fin d'année !

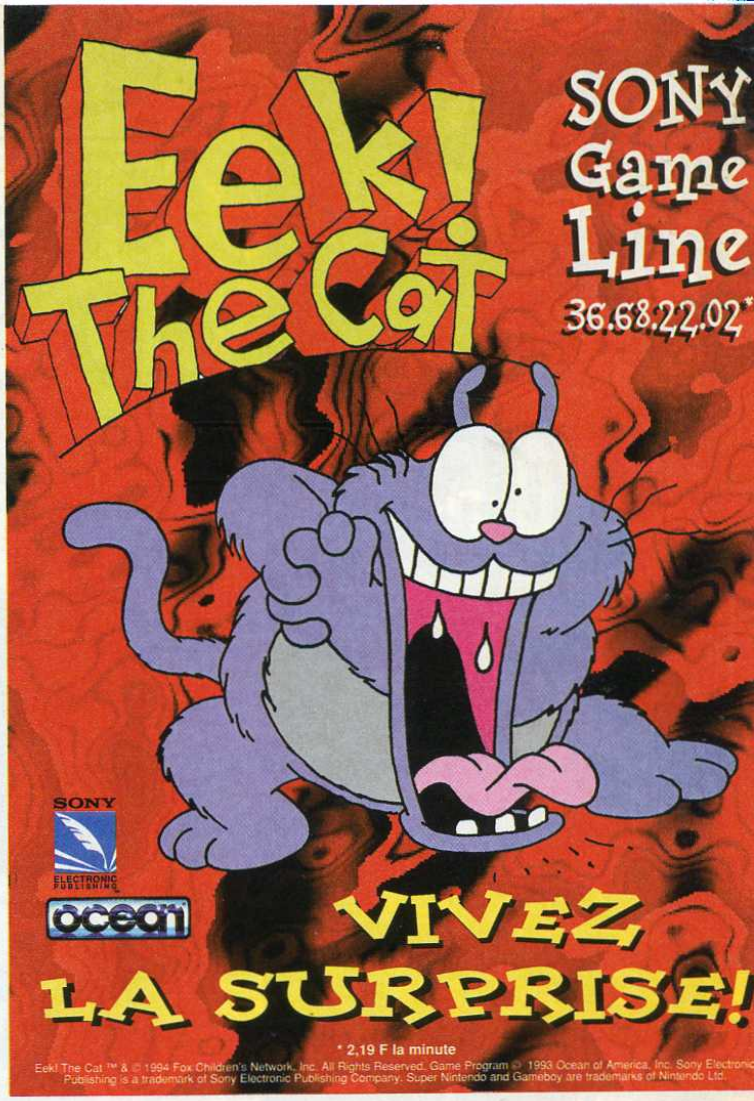
● **Éditeur : Ocean**
Sortie : décembre

MORTAL KOMBAT 2
LE RETOUR !!!
TOUS LES NOUVEAUX COUPS DÉVOILÉS SUR LE 3615 KONSOL !

Mickey Mania

Si je vous demande quel est le dénominateur commun de tous les jeux mettant en scène des personnages de Walt Disney ? Vous allez tous me répondre en cœur : la qualité des graphismes et des animations… et vous avez raison ! Mickey Mania n'échappe pas à la règle. Il est vaste, beau, la jouabilité excellente et le plaisir assuré. Que demander de plus ? Quelle console ? Super Nintendo évidemment…

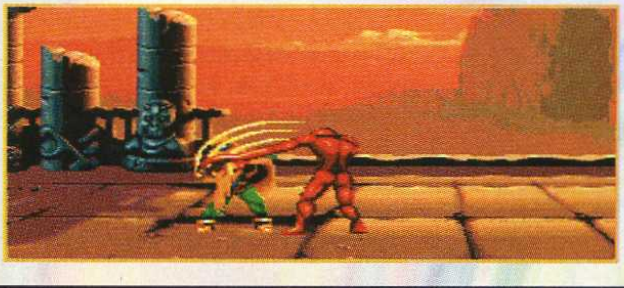
● **Éditeur : Disney Software**
Sortie : octobre



SHAQ FU

Les jeux de baston se succèdent et se ressemblent bien souvent. Pour une fois, ce n'est pas le cas de Shaq Fu : la réalisation est superbe, Ocean y est pour beaucoup ! La jouabilité est de la même veine. D'ailleurs, nous consacrons ce mois-ci un dossier spécial à l'élaboration du jeu (voir en pp 22-23), le *making of* comme on dit ! Un vrai régal !

● **Éditeur : Ocean**
Sortie : disponible



NES HANDS FREE

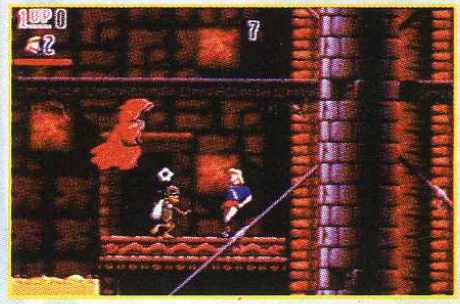
Jusqu'à ce jour, les handicapés privés de l'usage de leurs membres supérieurs étaient dans l'incapacité de manipuler un paddle. Conscient de cela, Nintendo a mis au point une manette révolutionnaire qui fonctionne au souffle et aux mouvements du menton ! Nom de code : NES Hands Free (NES mains libres). Cette manette ne se connecte malheureusement que sur la NES, qui est malgré tout encore la console la plus répandue en France (deux millions d'exemplaires !). Elle présente toutes les fonctions de la manette standard avec, en guise de boutons, un tube d'aspiration et de refoulement. Le tout se porte sur la poitrine… Ce matériel est distribué gratuitement dans plus d'une centaine d'hôpitaux grâce à l'action de mécénat que mène Nintendo France depuis 1991. À la demande des particuliers, cet accessoire est également mis en vente à prix coûtant (990 F plus 46 F de frais de port). Pour tous renseignements, contactez Nintendo France/service mécénat ; Tél. : 34 30 35 47. Une action qui méritait d'être souligné. C'est fait !

Les Trucs & Astuces par téléphone :
36 70 53 89*
Des NOUVEAUTÉS t'attendent !
Aladdin - Young Merlin - NBA Jam - Desert Strike - Zelda III - The Empire Strikes Back - Super Street Fighter II - Dragon Ball Z II - Ranma 1/2 II - Mortal Kombat - Bubsy -Hook - Actraiser - Equinox - Jurassic Park - Mister Nutz -Mega Man IV - Kick Off -Flashback - Fatal Fury etc...
MORTAL KOMBAT 2 le combat continue !!!
Les Trucs & Astuces par Minitel :
3615 KONSOL
Éditeur PRESSIMAGE *8,76F l'appel puis 2,19F/mn

Hurricanes

Décidément, 1994 est l'année des jeux de foot et de ceux qui s'en inspire. Après L'École des Champions, et bientôt Marko's Magic Football, voici que US Gold annonce Hurricanes sur Super Nintendo. Quoi t'est-ce ? Inspiré d'un dessin animé ricain diffusé sur le câble, Hurricanes propose un mélange des genres entre plate-forme et foot. Ça devient un classique ! Vous disposez au départ d'un large choix de persos, tous tirés évidemment de la série, et de votre arme de prédilection qui est, on s'en serait douté, un ballon de foot ! US Gold mise principalement sur la notoriété du dessin animé pour assurer les ventes. Manque de pot, cette série n'a connu qu'un succès mitigé en France. On attend une préversion pour se faire une idée un peu plus précise du jeu.

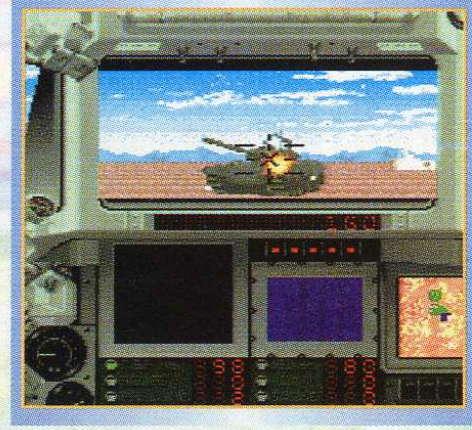
● **Éditeur : US Gold - Sortie : novembre**



Super Battle Tank 2

Super Battle Tank 2 est, on s'en doute, une simulation de tanks (de 16 mégas) sur Super Nintendo. Entre deux séquences en FMV (Full Motion Video), votre objectif consiste à préserver la paix dans les différentes régions du globe. La tâche ne sera pas facile : des tanks, des hélicoptères, des bunkers et des mines vous attendent dans tous les coins pour vous ratatiner. Vous disposez heureusement d'un armement en conséquence : un canon de 7,6 ou de 120 mm (au choix), des missiles Patriots, de la fumée LGM ou antiradar… Vous pouvez aussi demander un appui aérien. Pour repérer vos cibles, rien de plus simple : elles sont tout simplement représentées par une tête de mort ! C'est tout ce qui devrait subsister après votre passage !

● **Éditeur : Ocean**
Sortie : disponible



Desert Strike

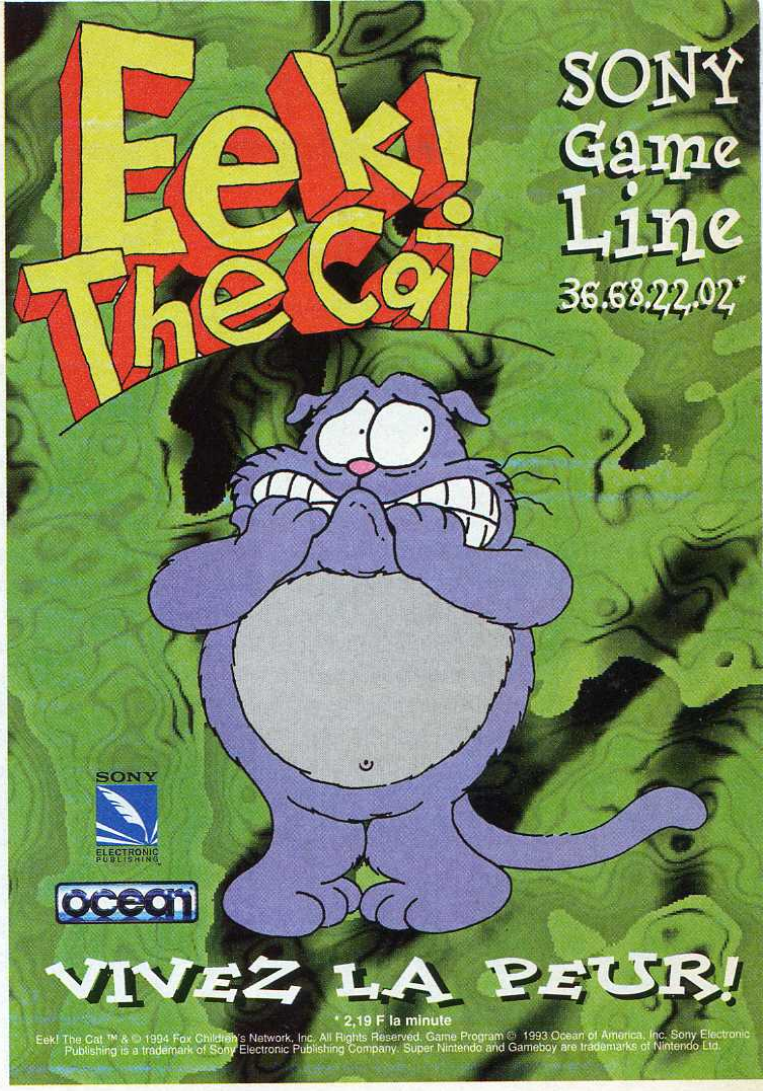
La Guerre du Golfe a beau être une vieille histoire, ce n'est pas pour ça que l'on va l'oublier. Ocean est d'ailleurs là pour nous le rappeler et nous a concocté une version Game Boy de bonne qualité. Les sept missions ne changent pas et le but ultime est toujours de bouter hors du Koweït les sbires de Saddam Hussein. Action et stratégie, ça vous tente ?

● **Éditeur : Ocean**
Sortie : décembre

Mighty Max

Peut-être ne connaissez-vous pas encore Mighty Max ? Ce n'est pas le cas des Américains pour qui Mighty est depuis longtemps une star du dessin animé. D'ailleurs, il est décliné à fond sur tous les supports possibles et inimaginables : plaquettes de beurre, slips, crème solaire... et plus simplement sur des jouets à l'effigie de Mighty Max (600 millions de francs de bénéfices en six mois rien qu'avec les produits dérivés !). Ce jeu sur Super Nintendo appartient à la catégorie des jeux de plate-forme/aventure. Mighty Max est ainsi doté de vingt-cinq tableaux aux décors très différents (jungles, pyramides, volcans, univers marins, etc.). Il sera normalement possible de jouer à Mighty Max à deux joueurs en simultané grâce à un écran splitté. Nous attendons patiemment une préversion pour voir si la jouabilité et le fun sont également au rendez-vous. On vous tient au courant, dès qu'il y a du nouveau !

● Éditeur : Sony
Sortie : fin 1994



OSCAR

Le phénomène des Trolls s'étant calmé un petit peu, le jeu qui s'appelait à l'origine Trolls 2 a été rebaptisé Oscar. Il a fait un tel malheur sur PC qu'il a même été gratifié sur cette machine du titre de meilleur jeu de plate-forme ! On peut donc raisonnablement espérer un bon résultat sur console. Pour l'histoire, sachez qu'Oscar a pour mission d'explorer des niveaux immenses inspirés du septième art. Vous êtes à la recherche d'étranges statuettes perdues. Au cours de votre enquête, vous trouvez divers objets : des Yo-Yo pour vous défendre ou un crochet pour franchir de larges précipices. Chaque monde a ses propres décors, pièges et ennemis (malgré certaines similitudes). Il y a ainsi des passages sous l'eau où il faut faire attention à l'inertie et à l'asphyxie. Dans d'autres, certains murs peuvent être détruits à coup de Yo-Yo... tout un programme ! Pour conclure, j'ajouterai que la musique et les graphismes s'annoncent somptueux avec moult effets de scrollings différentiels et de distorsion ; le tout enrobé d'une jouabilité hors du commun. On attend de voir ça !

● Éditeur : Flair Software
Sortie : fin 1994

PUGGSY

Le principe du nouveau jeu de plate-forme de Psygnosis sur Super Nintendo est simple : vous déambulez sur 52 niveaux à la recherche de votre vaisseau spatial pour retourner sur votre planète d'origine. Dans chaque niveau, vous affrontez des tas de monstres. Pour vous défendre, vous leur rebondissez dessus ou vous leur balancez des objets que vous trouvez çà et là. Vous devez vous creuser les méninges pour atteindre les boss de l'île. Puggsy réunit les ingrédients des hits : action, réflexion, plate-forme... un mélange de Lemmings pour le côté réflexion et de Krusty's Fun House pour la maniabilité. Sympa !

● Éditeur : Psygnosis
Sortie : octobre

DMA Design signe avec Nintendo

Après Acclaim, Williams, Rare et Alias Research, DMA Design (les géniaux programmeurs de Lemmings 1 et 2) vient grossir le rang des développeurs agréés sur l'Ultra 64 (anciennement Project Reality)...

Donnez-lui un stick !

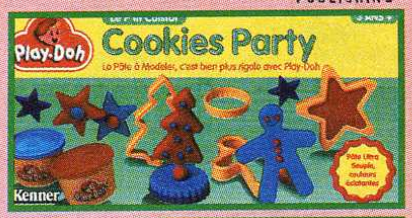
La société Bodrone est heureuse de vous annoncer la naissance de leur petit dernier. Il s'appelle Sniper et pèse à peine 4,5 grammes. Quoi ? Eh oui les gars, entre deux rafales perfides faut bien se distraire ! Même en planque, tout bon *sniper* (tireur embusqué) équipé d'une Game Boy a son Sniper perso à soi. Tout le monde sait ça ! Non seulement ce chouette p'tit joystick augmente la rapidité de réaction du joueur mais, en plus, il se démonte en un clin d'œil. Sans rire, ce joy très sympa peut vous sauver la mise ! Pour les nostalgiques des bons vieux joysticks d'antan (comme moi) et pour moins de 50 francs ! Pour tout renseignement : (1) 93 42 86 43.

THEME PARK

Vous avez certainement rêvé de diriger un parc d'attractions. Bullfrog vous en donne aujourd'hui les moyens ! Theme Park est un simulateur de parc façon Eurodisney ou Parc Astérix. Vous devez le développer pour qu'il devienne le plus grand, le plus beau, le plus sûr, le plus mieux, etc. Vous pouvez l'installer où vous voulez, aussi bien au Groenland que dans le sud de la Californie où encore dans les égouts de Paris ! Vous avez sûrement déjà deviné que la difficulté ne sera pas la même selon l'emplacement choisi. Vous vous occupez de tout : du prix de l'entrée, des produits vendus dans les boutiques, de la formation du personnel, du nombre de toilettes, etc. Vous pouvez même augmenter le dosage du sel dans les frites pour pousser les visiteurs à se désaltérer ! Un jeu complet, beau, rigolo et plein de trouvailles, un futur hit...

● **Éditeur : Bullfrog**
Sortie : début 95

CONCOURS CLAYMATES



Avis à la foule en **délire** : le concours Claymates est **lancé** ! Vous voulez gagnez une chouette montre Claymates accompagné d'un lot Play-Doh ? Facile et gratos ! Il suffit pour cela de répondre à ces quatre questions d'une évidence angélique et d'être parmi les trente premiers petits malins à répondre.

1 - Quelle est la matière avec laquelle les personnages de Claymates ont été modelés puis digitalisés pour réaliser le jeu ?
a – De la terre cuite. b – De la pâte à modeler. c – De la mousse.

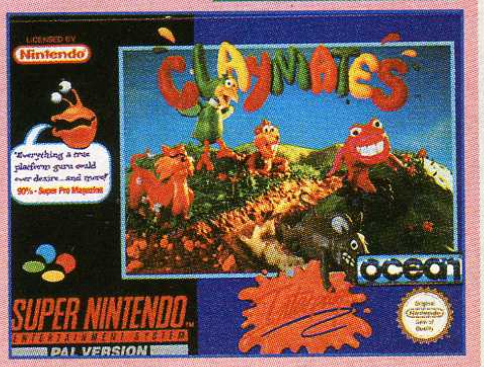
2 - Citez les cinq personnages principaux du jeu Claymates.

3 - Combien y a-t-il de boss sur Terre ?
a – 4. b – 2. c – 2012.

4 - À l'origine, Clayton est-il le fils du professeur :
a – Putty. b – Tournesol. c – Patton.

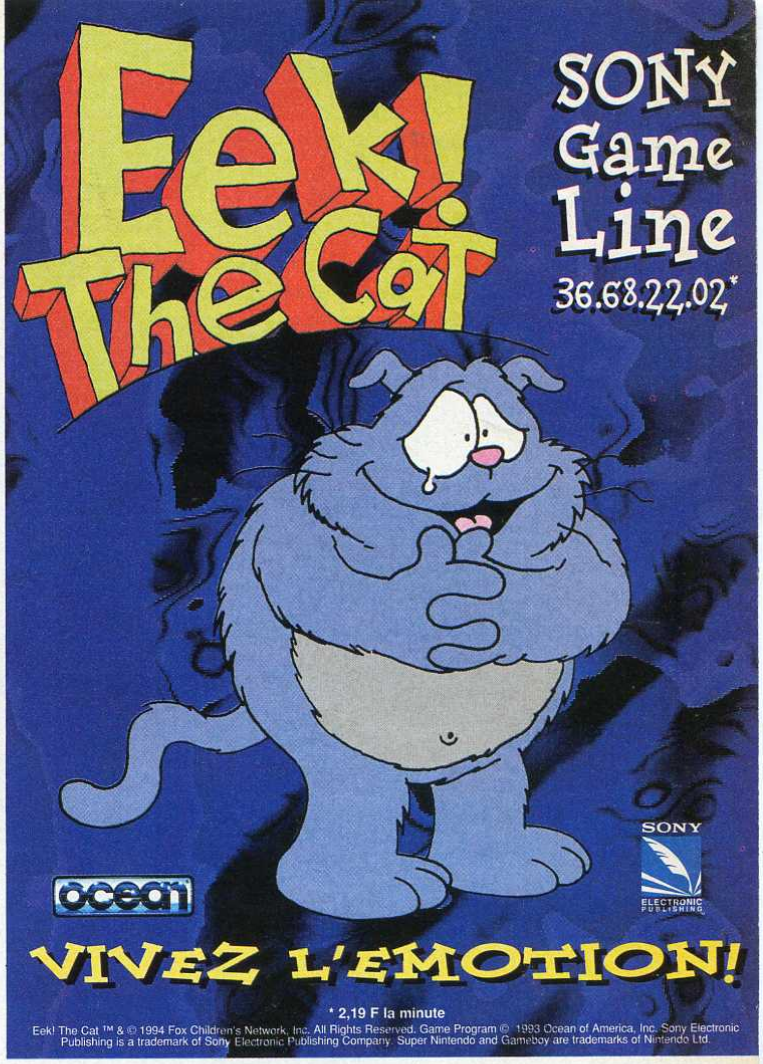
Si vous êtes rapide et perspicace, Sony Electronic Publishing France se fera une joie de vous envoyer chez vous l'un des trente superbes lots (une montre Claymates et un lot Play-Doh). Attention ! Adressez-nous vos réponses, sur carte postale uniquement, à *Banzzaï*/concours Claymates : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

BONNE CHANCE À TOUS !



CD CONSOLES Les meilleurs des jeux vidéo

Pour célébrer l'arrivée des nouvelles consoles : la PSX de Sony, la 32X et la Saturn de Sega, l'Ultra 64 de Nintendo, la Jaguar et toutes les autres… Nous avons décidé de créer un mensuel entièrement dédié aux jeux vidéo de tous les horizons. Une chose est sûre, ce mag est fait pour vous : bourré d'infos, d'actualités, de reportages, de dossiers et évidemment de tests grandioses ! Bref, on y met déjà tout notre cœur ! Si vous ne voulez pas rater cet événement sans précédent dans l'histoire du jeu vidéo, Ne ratez pas CD Consoles — c'est son nom ! — dès le 10 octobre chez votre libraire habituel. S'il refuse de vous le vendre, dénoncez-le à la police ! *That's all Folks !*



TURN'N BURN : NO FLY ZONE

Cette cartouche de 16 mégas est sans nul doute l'une des meilleures simulations de combat aérien jamais réalisées sur Super Nintendo. La vitesse d'animations est littéralement impressionnante. Vous êtes aux commandes d'un F-14 équipé, comme il se doit, de radars, de canons, de Mavericks, etc. Vos missions (huit au total) se déroulent soit de jour (il se peut que le soleil vous aveugle), soit de nuit. Vous devez tour à tour décoller pour détruire des Migs ennemis puis atterrir sur un porte-avions et repartir avant que vos réacteurs n'aient eu le temps de refroidir. Si jamais un des Migs se trouve dans vos six heures, *no problemo* : deux vues arrières vous sont proposées pour n'être jamais pris au dépourvu. D'autre part, un plan satellite vous donne une vision générale sur vos objectifs à atteindre.

● Éditeur : Ocean - Sortie : disponible

Concours national des jeunes créateurs

L'Association Initiative Organisation met en place un concours de scénario multimédia ouvert aux 13/30 ans. Il s'agit de mettre en évidence l'assemblage de textes, images, sons et graphismes ainsi que leur interactivité sur un projet à intérêt éducatif et ludique. Le 12 novembre prochain, le lauréat se verra remettre un prix d'une valeur de 10 000 francs et intégrera, durant une semaine, un atelier de développement multimédia qui étudiera la validité du projet. Renseignements et inscriptions au concours au 40 69 19 95. Fax : 39 73 11 45.

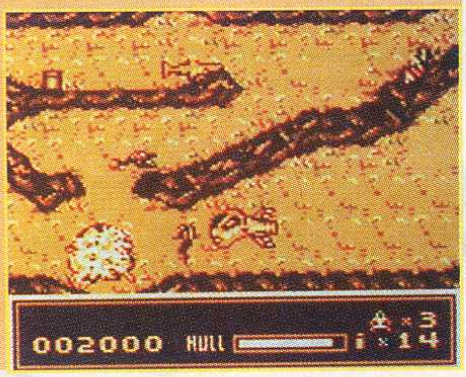
Capcom rime avec console !

Quelques indiscrétions tendent à affirmer que le roi de l'arcade, Capcom lui-même, serait sur le point de lancer sur le marché une nouvelle console ! Comparable à la Neo Geo de SNK, cette console de salon bénéficierait d'un bon nombre des hits produits par Capcom en arcade. Aucune date de sortie n'est encore annoncée mais il n'est pas déraisonnable de la voir pointer le bout de son nez au premier semestre 1995…

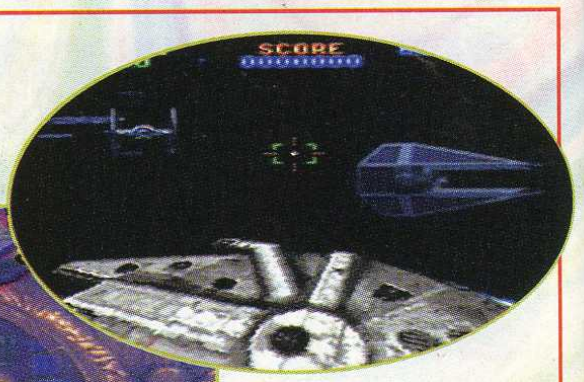
Sea Quest

Mélange des genres : Sea Quest est un shoot'em up additionné d'un bon zeste de plate-forme et d'une larmichette de stratégie. Le jeu est prévu pour sortir en même temps sur Game Boy et sur Super Nintendo ! La vue de l'action est en 3D avec des décors en dégradé et des musiques quasi-symphoniques (tirées d'ailleurs de la série diffusée outre-Atlantique). Un point sur l'histoire : nous sommes en 2018. La mer menace d'engloutir la Terre entière... Eh ouais, y a des *schtarbés* qui ont fait fondre les deux pôles ! Il est temps de reconsidérer les possibilités de vie offertes par la mer (cultures d'algues, mines sous-marines...) et d'embarquer à bord du sous-marin Sea Quest (ou l'un des six autres vaisseaux disponibles) pour les vingt-quatre missions proposées. Tour à tour, vous vous perdrez dans des labyrinthes géants ; vous déjouerez les plans de dangereux contrebandiers et vous trouverez un paquet de trésors... L'animation du vaisseau est paraît-il d'une fluidité hallucinante. *Banzzaï* attend, les pieds dans l'eau, une préversion !

● Éditeur : THQ
Sortie : novembre



LE SUPER RETOUR DU JEDI



Princesse Leïa fait ses débuts sur la Super Nintendo ! Dans ce dernier volet de la trilogie de Lucas, vous dirigez enfin la princesse Organa et ses acolytes des forêts, les Ewoks. Après Super Star Wars et Super Empire Strikes Back, Super Retour du Jedi avance encore d'un pas dans le domaine du delirium mode 7 avec le couloir de l'Étoile de la mort. Cette cartouche de 16 mégas vous fait voyager à travers plus de dix-neuf niveaux qui sont tirés directement du long métrage le plus visionné de la planète. Vous devrez venir à bout de boss comme Jabba the Hutt, Fortuna, Rankor, Dark Vador et l'Empereur en personne. Pour vous faire vivre le nirvana, c'est encore la bande originale de John Williams qui va se faire un plaisir de rythmer vos batailles à coups de sabre laser. Si les derniers épisodes ont marqué leur temps, celui-ci innove aussi par ses graphismes exceptionnels, travaillés par l'équipe de Kalani Streicher chez Lucas Arts. Que la patience soit avec vous !

● Éditeur : JVC - Sortie : novembre

Indiana Jones Greatest Adventures

JVC et Lucas Arts ont réussi un véritable coup de maître sur Super Nintendo. Eh oui ! Ce n'est pas un ou deux épisodes qu'il vous propose, mais la trilogie complète du docteur Jones sur une seule cartouche. Indiana Jones Greatest Adventures vous fait partager les aventures d'Indy sur plus de vingt-huit niveaux. Tous les inconditionnels seront également ravis de revivre la fuite du boulet tiré des *Aventuriers de l'Arche perdue*, puis la poursuite en chariot des mines du *Temple maudit*, pour finir en extase avec la bataille du zeppelin de *La Dernière croisade*. Du colonel Vogel au docteur Belochous, tous les adversaires de Jones se sont donnés rendez-vous pour vous tuer ! Pour vivre cette expérience cinématographique unique en son genre, John Williams n'a pas hésité à vous bercer les oreilles de son générique, en partie responsable de la célébrité d'Indy. Alors, en attendant cette compil du tonnerre... bossez bien la rentrée les petiots !

● Éditeur : JVC
Sortie : novembre

DU NOUVEAU TOUT CHAUD

À Banzzaï, on n'arrête pas de se triturer la cervelle et de remuer la Terre entière pour vous dégoter les meilleures soluces et cheat mode du moment. Après la récolte, comme chez Daucy, on ne perd pas une seconde pour conserver toute leur fraîcheur. En deux temps trois mouvements, ils atterrissent ainsi sur notre 3615 Konsol ou sur notre serveur vocal au 36 70 53 89 (éditeur Pressimage, 8,76 F l'appel puis 2,19 F la minute). Chez nous, c'est pas du réchauffé !

SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

un classique des jeux d'arcade

enfin disponible sur Super Nintendo

Super Power - 89%
Joypad - 87%

Bientôt sur Game Boy

Maître à bord d'un hélicoptère ultra sophistiqué, partez à la rescousse de soldats américains, prisonniers d'une organisation terroriste.

Une animation et des graphismes tout droit issus de l'Arcade.

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

*2,19F. la minute

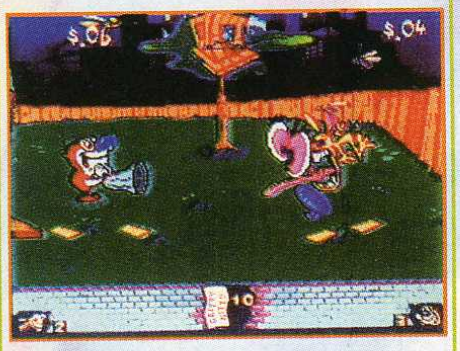
Choplifter III © 1983 Broderbund Software Inc. All Rights Reserved. © 1993 Beam Software PTY Ltd. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.

Power Rangers

Inspiré de la série TV, produite par Saban International, Power Rangers met en scène cinq adolescents choisis par Zordon, un être d'une autre dimension, pour sauver la planète. Bref, du bon classique ! Le jeu Super Nintendo est tout ce qu'il y a de plus classique également. Vous devez mettre hors-service toute une succession de gugusses qui vous cherchent des *noises*. Heureusement qu'au milieu de chaque niveau, vous vous transformez en superhéros ! Cela vous permet d'utiliser certains pouvoirs spéciaux qui se révèlent souvent bien utiles face aux boss. À la fin de chaque stage, vous avez la possibilité de choisir un autre membre de l'équipe pour poursuivre l'aventure. Un jeu sans très grande originalité, tant au niveau des décors que dans les techniques de combat d'ailleurs, sauf pour les mordus du genre ou pour les fanatiques de la série. Signalons encore que le jeu est vendu sous blister avec un manga de la série *Power Rangers*, c'est un argument…

● Éditeur : Bandai - Sortie : fin novembre

REN AND STIMPY



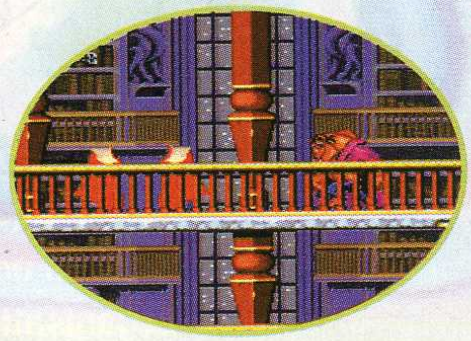
Ce jeu met en scène les deux héros d'un dessin animé américain récemment révélé par *Canal Plus* : Ren, le chihuahua, et Stimpy, le chat obèse. Ils peuvent interagir l'un avec l'autre, se grimper dessus pour sauter plus haut ou plus loin et pourquoi pas… se taper comme des sourds. Si de prime abord on ne remarque que l'aspect plate-forme et la tronche de dératé des deux héros, en avançant dans le jeu, on découvre un pseudo Pac-Man mâtiné de shoot'em up. On trouve même quelques tableaux en scrolling forcés… avec toujours à la clé un humour grinçant. Quoi d'autres ? Musiques de jazz sympa et originales, possibilité de jouer à deux en même temps sur le même écran, 10 mégas pour dix niveaux de graphismes colorés et bourrés de surprises. R&S est prévu sur Super Nintendo pour le mois de novembre prochain.

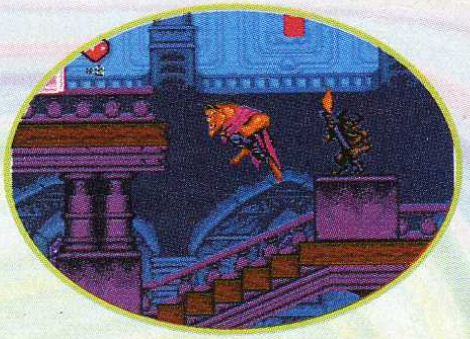
● Éditeur : THQ
Sortie : novembre

La Belle et la Bête

Sunsoft nous propose un jeu de plate-forme classique : vous incarnez la bête et vous n'avez qu'une idée en tête, vous faire aimer de la belle avant que les pétales de la rose tombent toutes (vous connaissez l'histoire ?). Sinon, vous garderez pour toujours cet aspect bestial à effrayer Dracula lui-même ! De quoi être motivé… Graphiquement, ça assure. Par contre, on note un manque évident d'originalité. Pour les amateurs du genre et autres fans de Walt Disney.

● Éditeur : Hudson Soft
Sortie : novembre





TIME COP

Quand Max Walker devint la clé de voûte du conflit, qui devait dépasser la frontière de l'espace-temps en l'an 2005, il ne savait pas encore qu'il assumerait ainsi le poste de protecteur du futur. Hans Kleindast, le chercheur à l'origine du projet Timescan, a conçu cette machine pour assouvir son désir de voyager dans le temps. Hans en a après vous. Il vous défie dans une bataille à travers le temps. Sur ce thème, Time Cop exploite au maximum les capacités graphiques de la Super Nintendo en vous faisant visiter toutes les époques, depuis le Crack boursier de 1929 jusqu'aux gangs de Los Angeles en 2117, en passant par la Seconde Guerre mondiale… Inspiré des

comics Darkhorse, ce jeu est finalement un beat'em up où l'aboutissement de votre quête se conclue par l'anéantissement de mister Kleindast en personne. Nous souhaitons bonne chance aux membres de la commission de protection du temps… On vous tient au courant incessamment sous peu, restez en contact sur *Banzzaï*.

● Éditeur : JVC
Sortie : décembre

UN DUO D'ENFER

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Les Battletoads et les Double Dragons s'associent pour faire tomber leur ennemi respectif légendaire Dark Queen et Shadow Boss, ainsi que leur bande de crapules.

Des coups tordus, des pièges mortels et des engins super équipés font de ce jeu d'action un périple jallonné d'humour et de suspense.

TRADEWEST
An Interactive Entertainment Company

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING

Sony Game Line
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

*2,19F la minute

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

GAME BOY

Battletoads Double Dragon © 1994 RARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED. LICENSED TO TRADEWEST, INC. BY RARE COINIT INC. BATTLETOADS IS A TRADEMARK OF RARE LTD. DOUBLE DRAGON IS A TRADEMARK OF TECHNOS JAPAN CORPORATION. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING UNDER EXCLUSIVE LICENSE FROM TRADEWEST, INC.

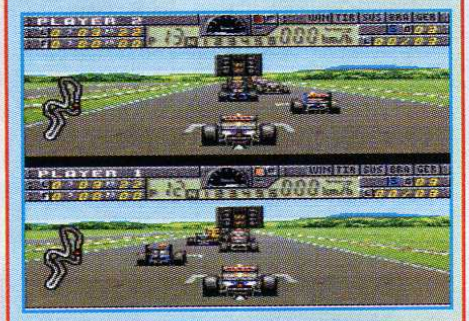
NEWS SPORT

NBA LIVE 95

Un mot rapide pour vous informer de l'arrivée imminente de NBA Live 95 sur Super Nintendo. Graphiquement, on ne peut pas dire que ce soit très très jolie, quoique certains d'entre nous on vraiment trouvé ça pas mal. Mais ne nous arrêtons pas à ce détail car la jouabilité est excellente et peut-être même exceptionnelle ! Pour tout vous dire, c'est la première fois qu'il nous est permis de faire des passes appuyées aussi rapides en contre-attaques. Un régal, surtout à cinq !

● Éditeur : Ocean
Sortie : novembre

F1 Pole Position 2



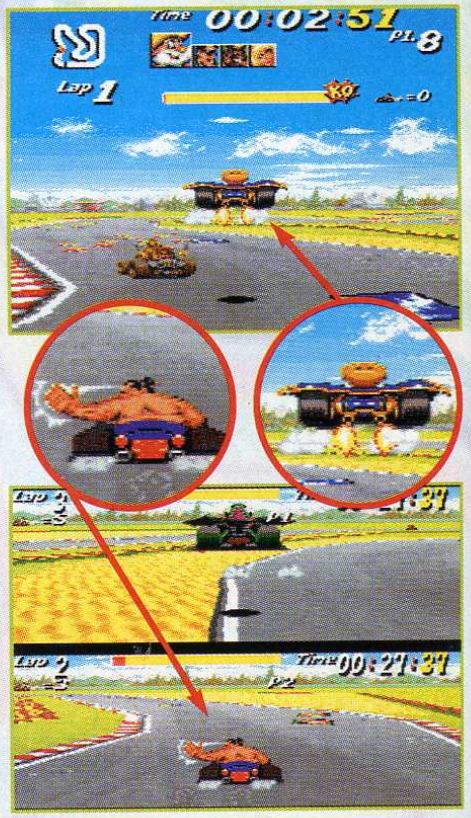
Un an après la sortie du très réaliste F1 Pole Position, Ubi Soft nous pond la suite de la compétition ! Cette nouvelle mouture apporte bien sûr son lot d'améliorations : la sensibilité du volant est améliorée, les arrêts au stand sont maintenant chronométrés et en mode un joueur la vue de l'action est plein écran. Le plus intéressant, et sûrement le plus novateur, réside dans la possibilité de créer sa propre écurie. À vous de combiner châssis et moteurs comme bon vous semble. Pour ma part, j'ai testé l'association (avec quelques mois d'avance) du châssis Benetton avec le puissant moteur Renault. Ça pulse ! Enfin, les conditions de courses du championnat du monde 1993 ont été scrupuleusement respectées. F1 Pole Position 2 restitue parfaitement les conditions climatiques et les chronos des voitures. Le jeu conserve par ailleurs les points forts qui ont fait le succès du premier épisode : jeu à deux en simultané, réalisme exacerbé, choix d'options paramétrables... Bref du solide !

● Éditeur : Ubi Soft
Sortie : octobre

Street Racer

Souvenez-vous de l'époque où un nombre incroyable de jeux repompaient le thème de Street Fighter II. Aujourd'hui, elle laisse place à la Mario Kart *repompemania*. Le premier clone issu du célèbre jeu de kart de Nintendo débarque sous le nom de Street Racer. Tous les coups (bas) sont permis : frapper son adversaire, lui crever ses pneus, le sortir de la route... Jouabilité et fun ne manquent pas au rendez-vous. Loin de là ! De plus, sur un écran splitté en quatre, il est possible de tailler la route avec trois copains. Deux innovations à signaler : un mode <rumble> où il s'agit de cogner les concurrents pour les sortir du circuit. Il y a aussi un mode <football> sur gazon ou sur glace où le but est évidemment de planter un max de cacahuètes à l'équipe adverse. Sans rire, c'est sans doute le jeu le plus fun qui nous a été donné de voir depuis au moins... des lustres.

● Éditeur : Ubi Soft
Sortie : novembre



ENGAGEZ-VOUS!

TURN AND BURN NO-FLY ZONE™

- Magnifique simulation de combats aériens grâce aux avions de la US-Navy, F-14 Tomcat Jet Fighter.
- Systèmes de combat et de navigation entièrement sur ordinateur.
- Cartouche de 16 Meg qui contient des séquences vidéo digitalisées étourdissantes.
- Impitoyables essaims de Mig-29 et de missiles solaires. Cibles terrestres à défendre.

SUPER BATTLETANK 2™

- Le M1A2 Super Battletank: la dernière machine de guerre.
- De véritables tanks et hélicoptères ennemis dans des missions de jour comme de nuit.
- Règlage de l'angle de tir des canons, actions surprises et assauts sur l'ennemi.
- La meilleure simulation de blindés sur consoles.

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SONY GAME LINE
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02*

* 2,19F la minute

TURN AND BURN: NO-FLY ZONE IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. PUBLISHED BY ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE.
SUPER BATTLETANK 2 IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. ABSOLUTE ENTERTAINMENT IS A TRADEMARK OF ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. © 1993 ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY SONY ELECTRONIC PUBLISHING LTD. UNDER EXCLUSIVE LICENSE FROM ABSOLUTE ENTERTAINMENT, INC.

COINCÉ DANS UN JEU ?

3615 KONSOL

- TOUTES LES
- SOLUCES
- COMPLÈTES,
- TOUS LES
- TRUCS ET
- ASTUCES
- 100% NINTENDO
- et par téléphone :

36 70 53 89*

Pour en finir avec les prises de tête !!!

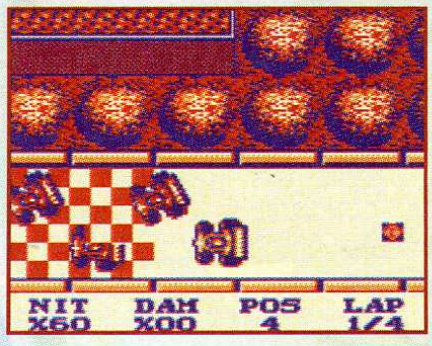
Éditeur PRESSIMAGE *8,76 F l'appel puis 2,19 F/mn

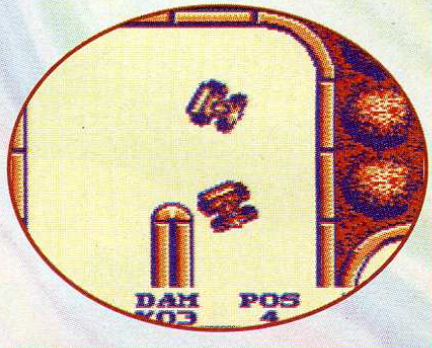
BARCKEY, SHUT UP AND JAM

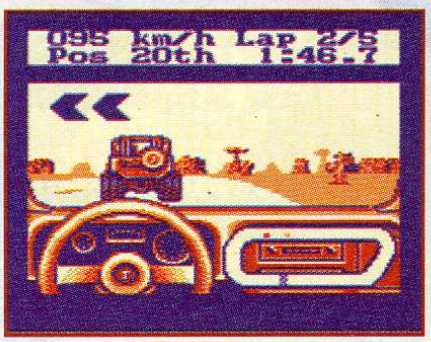
Une p'tite partie de basket Jo ? Allez hop, on attrape un ballon et on va jouer sur le terrain du coin. Ici, on joue dans la rue ou sur le toit d'un building à deux contre deux. Ce jeu Super Nintendo possède de bons graphismes et une bonne jouabilité mais n'apporte malheureusement rien de nouveau. La sélection des joueurs est assez sympa, mais vu les tronches d'abrutis de certains participants, c'est dommage qu'on ne dispose pas d'un bazooka !

● Éditeur : Accolade
Sortie : octobre

RACE DAYS







Ça vous dit de vous éclater avec des petites bagnoles sur votre Game Boy ? Ne bougez pas : c'est pour bientôt ! Au volant de p'tits bolides vus de haut, vous jouez en mode <conduite de 4 x 4> dans le championnat américain et en mode <Dirty Racing>, une sorte de course de stock-cars où tous les coups sont permis. Bien entendu, des bonus sont disposés sur la route et vous pouvez changer d'équipement entre chaque circuit. À coup sûr, un jeu qui risque de faire parler de lui lors de sa sortie. C'est-à-dire dans pas bien longtemps…

● Éditeur : Gametek
Sortie : octobre

Super Hockey

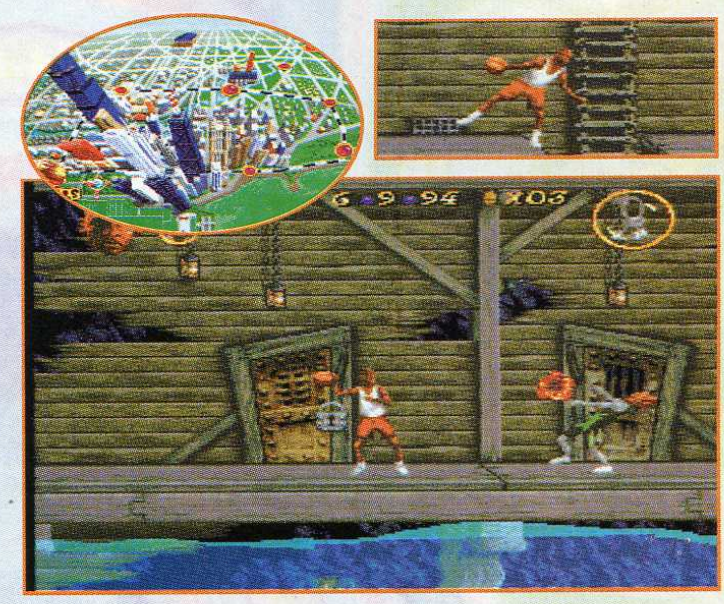
Je n'irai pas par quatre chemins : Super Hockey est sans nul doute un grand jeu de hockey ! Il est beau, doté d'une excellente jouabilité, tactique, etc. Tous les ingrédients sont réunis pour en faire la meilleure simulation de hockey sur Super Nintendo ! Préparez-vous à briser la glace : dans ce sport il n'y a pas de place pour les indécis ou les timorés…

● Éditeur : Nintendo - Sortie : fin octobre

JORDAN ERRATUM

Mille pardons à Ocean ! Le mois dernier, il faut bien l'avouer, nous nous sommes lamentablement plantés en confondant les deux géants du basket américain. Shaq à la place de Jordan à moins que ce ne soit le contraire ! Bon sang, mais c'est bien sûr ! C'est pourtant bien Mickael Jordan et non Shaq O' Neal qui est le héros du jeu du même nom. Ceci dit, Mickael Jordan est un bon jeu qui mélange habilement deux genres d'habitude bien distincts : plate-forme et basket.

● Éditeur : Ocean - Sortie : fin 1994



TROY HACKMAN

En matière de jeux vidéo, certains sports sont des valeurs sûres. Le football américain en fait partie. Certaines grandes stars, comme Joe Montana ou John Madden ont déjà donné leur nom à de multiples simulations. C'est aujourd'hui au tour de Troy Hackman, l'ex-star des Colts de prêter son nom à un jeu. Cette simu reprend toutes les options généralement présentes dans ce style de jeu : choix des tactiques, vues différentes, etc. Un bon jeu parmi tant d'autres…

● Éditeur : Tradewest
Sortie : octobre

joy-Stick

AMÉLIOREZ VOS SCORES !

Compatible
GAME BOY*
NES*
et
SUPER NINTENDO*

- Maniable, précis et sensible au toucher
- Montage et démontage simple et rapide

* GAME BOY, NES, et SUPER NINTENDO sont des marques déposées.

Manzo Bodrone

BON DE COMMANDE

à retourner à **Manzo Bodrone** - 484 Chemin de la Tuilière - 06580 PEGOMAS

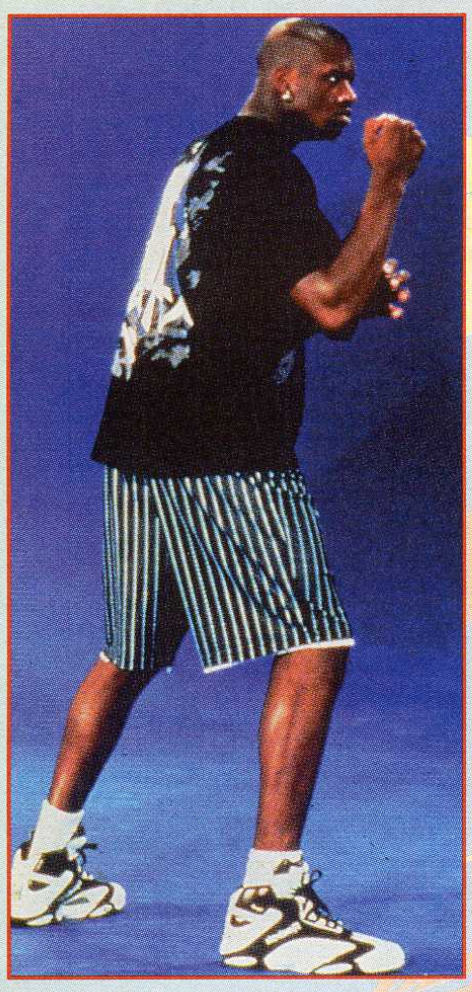
Ci-joint mon règlement de 49 FR à l'ordre Manzo Bodrone + 9,90 FR de frais d'envoi

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Joystick pour GAME BOY ❑ NES ❑ SUPER NINTENDO ❑

Délai de livraison : 15 jours maximum à compter de la réception de la commande



SHAQ FU, LA BASTON EN GRAND !

La NBA est à la mode ! En tout cas, chez Ocean et Delphine Software on l'a fort bien compris. Ces deux éditeurs se sont associés pour nous offrir prochainement un jeu qui n'a rien à voir avec le basket... au contraire !

Shaq Fu n'est pas un jeu de basket, c'est un jeu de baston ! Shaquille O'Neal est bien le héros du jeu et, loin de ses playgrounds habituels, il n'en demeure pas moins un redoutable combattant. Pour cela, il a dû suivre un entraînement sous la houlette d'un prof de kung-fu. Ses adversaires sont incarnés par les cascadeurs de Rémy Julienne qui a réglé, entre autres, les cascades de tous les James Bond ! Comme ses cascadeurs maîtrisent à la fois les arts martiaux et les techniques du cinéma, leurs coups sont très spectaculaires.

Des tas de coups différents

Pour arriver à ce résultat, les concepteurs du jeux ont utilisé le rotoscoping. Cette technique consiste à filmer d'abord en vidéo les personnages sur un fond bleu. Cela permet d'insérer ensuite les images sur ordinateur pour que les graphistes puissent les travailler. Les animations qui en résultent sont d'un réalisme inégalé. Si vous connaissez Flashback, vous savez certainement de quoi je parle. Au total, chaque combattant effectue une cinquantaine de coups différents. Shaq O'Neal a dû quant à lui en exécuter pas moins d'une soixantaine... pour quelques minutes seulement dans le jeu ! Pour un résultat parfait, l'équipe de Delphine Software se devait d'utiliser des stations de travail performantes. Leur choix s'est porté sur des Silicon Graphics, bien connus des amateurs d'images de synthèse. De plus, l'adaptation du jeu sur les prochaines consoles en sera simplifié.

De l'action pure avec quelques rebondissements.

Quelques chiffres

Pas moins de 40 personnes ont participé à la réalisation du jeu. Près de 40 heures de tournage vidéo, dont 29 pour les combats, ont été nécessaires. L'animation est en 25 images par seconde et a mobilisé plus de 7 000 dessins, sans compter les décors. La rapidité de calcul des plates-formes de développement de Delphine Software est de 100 Mips, soit 100 millions d'instructions par seconde.

SHAQ STORY

Shaq, de son vrai nom Shaquille Rashaun O'Neal, est né le 6 mars 1972 à Newark, New Jersey. Son père, fervent musulman, lui donne comme second prénom Rashaun, ce qui signifie « petit guerrier » en arabe. Il fréquente le lycée Cole à San Antonio, Texas. Comme son père est officier de carrière, il lui arrive souvent de jouer au basket sur la base militaire. C'est là qu'un entraîneur de l'université Louisiana State de Baton Rouge le remarque. Impressionné par son physique et son jeu, il demande à ce « soldat » d'intégrer son équipe. Shaq lui répond gentiment qu'il n'est pas soldat et qu'il n'a que treize ans ! Quelques années plus tard, il rejoint l'université de Louisiane où il restera trois ans comme pivot. En championnat universitaire, il est élu leader des rebondeurs en 91 puis meilleur contreur en 92. Une fois son cursus terminé, il devient pro et rejoint les Orlando Magic. Pour sa première saison, il se classe sixième contreur, deuxième rebondeur et deuxième marqueur du championnat. Pas mal pour un rookie (les p'tits nouveaux dans la compétition sont ainsi surnommés) ! Depuis ses débuts en NBA, il a réussi 55,4 % de ses lancers et a totalisé 850 paniers. Après Magic Johnson, Barkley et Jordan, il s'impose comme la big star du basket américain. D'ailleurs, aux États-Unis, on compte déjà cinq biographies à sa gloire sur les rayons des libraires. *(Merci à Jean-Luc Thomas du journal* L'Équipe. *pour toutes ces précisions.)*

DES CASCADEURS & DES JEUX

Dominique Julienne est le fils de Rémy Julienne.

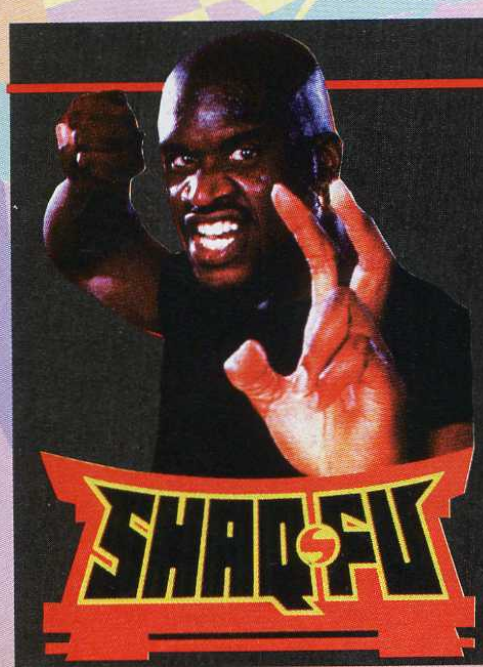
Il est assez rare que des cascadeurs travaillent pour les jeux vidéo. Shaq Fu innove avec l'équipe de Dominique Julienne, le fils de Rémy, pour qui la cascade n'a plus aucun secret. Interview à chaud...

Banzzaï — Est-ce la première fois que vous participez à un tel projet ?
Dominique Julienne — C'est exact. L'élaboration de Shaq Fu est une première pour nous. Nous sommes en effet beaucoup plus habitués au monde du cinéma qu'à celui du jeu vidéo.

Justement, y a-t-il énormément de différences entre un tournage de film et un tournage destiné au jeu vidéo en ce qui concerne les méthodes de travail ?
Au niveau technique, oui. Nous avons utilisé deux caméras normales dont les images étaient transférées sur une station de travail afin d'avoir la silhouette des personnages. Mais la nouveauté réside surtout dans l'utilisation d'une caméra 3D. Des capteurs sensoriels ont été placés sur nos cascadeurs pour obtenir une forme en volume représentée en fil de fer. À partir de là, les graphistes pouvaient commencer à travailler. En ce qui nous concerne, il n'y a pas eu vraiment de préparation particulière. Nos méthodes de travail sont restées les mêmes que pour un tournage classique.

Avez-vous travaillé directement et en collaboration avec le joueur de basket de la NBA, Shaquille O'Neal ?
Non... En fait, le travail a été séparé en deux groupes. Notre équipe a travaillé en France sous la direction de Patrick Cauderlier. Tous les coups de Shaq ont été enregistrés séparément aux États-Unis. Tous les gestes effectués sont issus du kung-fu, nous n'avons pas eu recours à d'autres arts martiaux. C'est grâce aux prouesses de programmation de Delphine qu'il a été possible de mixer les images. En modifiant par exemple la taille des personnages on a pu donner l'illusion que Shaquille et ses adversaires combattent réellement ensemble.
Avez-vous vu le jeu finalisé ?
Non, malheureusement pas encore. Nous n'avons eu accès qu'aux ébauches sur les plates-formes de développement. J'ai hâte d'affronter Shaq sur ma console !

Les cascadeurs ont été filmés des deux profils. Bientôt une version en relief ?



Relève le défi !

VIENS COMBATTRE SHAQUILLE O'NEAL... SI TU PENSES ÊTRE À LA HAUTEUR !

Prouve d'abord ta valeur en écrivant un texte d'une page maxi sur Shaq, tu seras peut-être choisi pour tester Shaq Fu avec l'équipe de Banzzaï ! Mais attention, il ne peut y avoir qu'un élu...

Le meilleur d'entre tous verra son texte publié et sera invité à rejoindre pour une journée l'équipe des testeurs de Banzzaï. Il aura alors le privilège de se mesurer aux combattants de Shaq Fu, pour le test ultime !

Si tu veux survivre à Shaq Fu, tu dois apprendre à agir plus vite que l'éclair ! Ton article sur Shaq doit nous parvenir avant le 10 octobre, dernier délai. Electronic Arts et Delphine désigneront aussi par tirage au sort d'autres valeureux combattants : des jeux et des tee-shirts Shaq Fu sont à gagner !

Le 28 octobre, je vais t'écraser !

SUPER GAME

Échange portable contre co

Avec environ 37 millions de Game Boy et 32 millions de Super Nintendo vendues à travers le monde, il paraissait logique que Nintendo finisse par les mettre en relation. C'est aujourd'hui chose faite avec le Super Game Boy. Ce périphérique ne se contente pas d'offrir une compatibilité entre les deux machines, il propose également d'utiliser une partie des capacités graphiques et sonores de la Super Nintendo. Attendez-vous d'ici peu à voir émerger une nouvelle « gameboymania »...

Le Super Game Boy est un périphérique. Il se connecte en effet sur le port cartouche de votre Super Nintendo et vous permet ainsi de jouer en couleurs aux jeux Game Boy sur votre téléviseur ! L'image que vous obtenez sur votre écran de télévision est bien entendue plus grande que sur l'écran d'une Game Boy. On distingue alors beaucoup mieux le détail des graphismes du jeu, même si le grossissement « pixellise » l'image. On évite également une fatigue oculaire très fréquente chez les maniaques de la portable.

Simple comme chou !

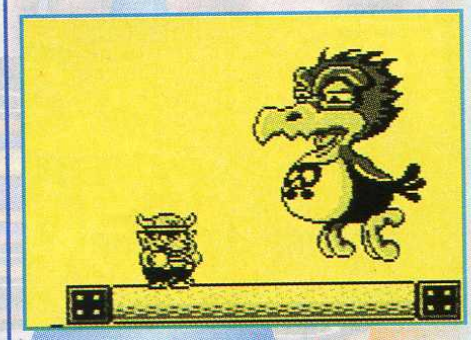
Pour jouer, on utilise les manettes de la Super Nintendo. On peut même brancher un paddle équipé d'une fonction turbo ! Ce qui facilite grandement la vie dans des jeux comme Mega Man ou Metroïd. Pour couronner le tout, sachez que les prochains jeux Game Boy exploiteront également certaines capacités sonores de la Super Nintendo. L'utilisation du périphérique est on ne peut plus simple : vous insérez votre jeu Game Boy dans le Super Game Boy et vous encastrez le tout dans votre Super Nintendo. Après avoir allumé la console (et la télé bien sûr...), vous assisterez au miracle de la technologie moderne ! Finis les jeux en noir et blanc sur un écran de cinq centimètres de côtés, à vous les couleurs sur votre télé de 90 cm ! Dorénavant, vous jouez sur une télé géante avec un son stéréophonique. De plus, vous pouvez colorer vos jeux plus anciens en utilisant les quatre couleurs de base, à choisir parmi les douze que propose le Super Game Boy. Vous pouvez encore, si vous le souhaitez, régler l'intensité de chaque couleur. Seule ombre au tableau, vous ne pouvez plus relier deux Game Boy ensemble puisque le Super Game Boy n'est pas équipé de

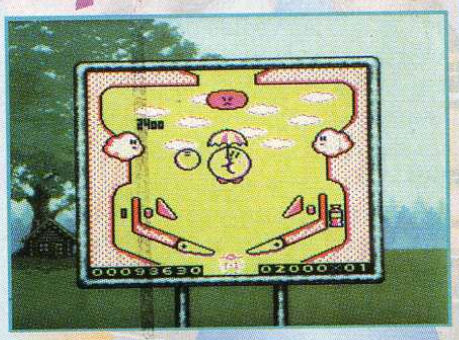
La petite cartouche Game Boy est très bien entourée.

Attention ! vous avez ici en images les versions américaines du Super Game Boy et de la Super NES. Désolé, la version française n'était pas encore disponible ! Mais le principe reste le même...

BOY
uleurs

Avant, après !





On a beau dire et le répéter, un jeu en couleurs a tout de même quelque chose en plus qu'un jeu en niveaux de gris, n'est-il pas ?

Le Super Game Boy accepte également la souris Nintendo. L'utilisation de ce périphérique est d'ailleurs fortement conseillée si vous désirez réaliser des œuvres qui exigent une grande précision.

la prise adéquate. Les futurs jeux Game Boy seront encore capables de gérer la palette de 256 couleurs de votre Super Nintendo. C'est le cas de l'excellent Donkey Kong (également testé dans ce numéro, voir pp 68-69). D'autres jeux, qui utilisent ces nouvelles capacités, sont d'ores et déjà annoncés. On peut citer entre autres Seaquest de THQ et Power Rangers de Bandai. D'autres part, vous pouvez aussi placer différentes bordures autour de la fenêtre de jeu, soit en utilisant celles déjà en stock dans le Super Game Boy, soit en créant vos propres œuvres grâce à l'interface graphique. Les contours peuvent être animés et vous pouvez même barbouiller sur la fenêtre de jeu (c'est malgré tout un peu gênant pour jouer...). De nouvelles bordures seront disponibles dans les prochains jeux Game Boy. L'interface graphique est accessible à

Voici la jolie boîboîte de la bêbête, je suis sûr que vous êtes déjà impatient de pouvoir en ouvrir une...

n'importe quel moment du jeu en appuyant simultanément sur les boutons <L> et <R>. Sachez aussi que, pour exercer vos talents de dessinateur, le Super Game Boy est complètement compatible avec la souris Nintendo. Elle procure un bien meilleur contrôle du curseur. Vous utilisez ainsi jusqu'à douze couleurs pour réaliser vos graffitis autour de la fenêtre de jeu. Les prochaines cartouches pourront afficher ces douze couleurs simultanément lors des pages de présentation (écrans statiques). Les capacités de la Game Boy limitent malheureusement ce nombre à huit pendant le jeu proprement dit. Avec le Super Game Boy, ce sont quelque 350 jeux qui arrivent maintenant sur votre Super Nintendo. Certains d'entre eux n'ont d'ailleurs jamais été adaptés sur la console 16 bits : Tetris, Legend of Zelda, Links Awakening, Warioland, etc. Ces jeux ne vous ruineront pas, leurs prix tournent autour de 100 francs pour les jeux d'occasions et de 250 francs pour les nouveautés.

Super Game Boy cherche aventure avec Super Nintendo

À ces prix, il est plus que probable que les ventes des cartouches Game Boy s'envoleront. De plus, vu la taille de la logithèque Game Boy, il est même possible que les fans de la portable achèteront des Super Nintendo pour découvrir un nouveau plaisir de jeu. La réciproque est également envisageable voire certaine. Les utilisateurs de Super Nintendo vont certainement prendre goût aux jeux

Donkey Kong est le premier jeu à avoir été conçu en prévision de l'utilisation d'un Super Game Boy. Je ne vous dis qu'une chose : à ne manquer sous aucun prétexte ! ▼

Voici ce qui apparaît à l'écran si vous allumez votre Super Nintendo équipée du Super Game Boy sans avoir inséré un jeu dans la cartouche ! C'est *triiiisteu* !

Game Boy et acheter la petite portable pour profiter des joies du jeu en plein air. Bien joué Nintendo ! Enfin, peu importe pour Nintendo que les ventes de leur portable soient à la baisse puisque les profits se font non pas sur la vente des consoles mais sur les ventes des cartouches ! La sortie de ce périphérique pose alors une question fort à propos sur la politique commerciale de Nintendo : la tendance actuelle consiste-t-elle à délaisser le développement de nouvelles consoles portables en faveur des consoles de salon ?

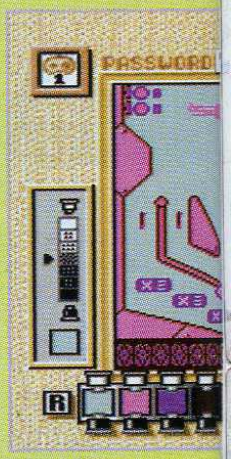
Nintendo frappe fort

En effet, si le Super Game Boy est sans aucun doute un excellent investissement, bon nombre d'entre nous aurait préféré voir la sortie d'une Game Boy couleur portable. Il est vrai qu'à ce jour des problèmes techniques semblent rester sans solution. Les portables couleurs disponibles sur le marché présentent toutes deux handicaps : leur prix, relativement élevé en raison de la présence d'un écran LCD couleur, et leur autonomie, car ce dernier est particulièrement gourmand. Nintendo frappe tout de même fort en offrant un périphérique, qui faisait cruellement défaut, aux environs de 450 F. Il ne faut pas oublier que, chez

Voici les versions américaine et européenne du Super Game Boy. Attention, elles ne fonctionnent que sur les consoles de même version.

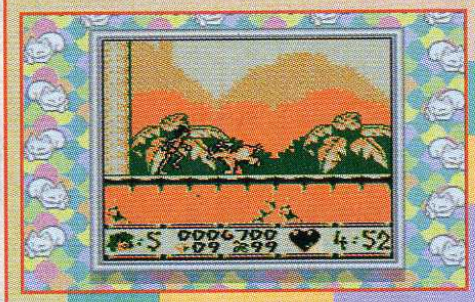
Attention incompatibilité !

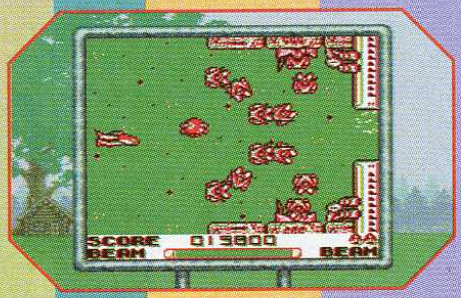
Artiste

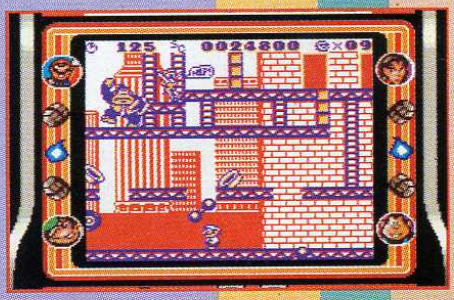


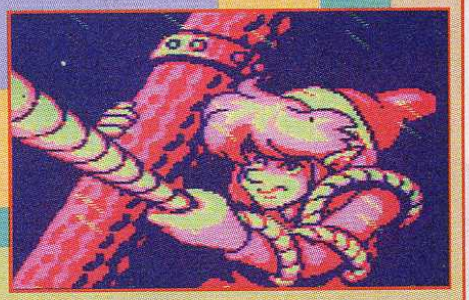
1 • Cette icône vous donne accès au menu gérant les palettes de couleurs.
2 • Cette commande permet de sélectionner une bordure préenregistrée.
3 • Très pratique pour configurer les différents boutons de votre paddle.
4 • Pour jouer avec les couleurs du jeu comme Picasso ou Cantona...
5 • Attention, c'est ici que vous allez pouvoir dessiner... un mouton ?
6 • Pour dessiner, vous pouvez utiliser la manette comme la souris, si vous en avez une, bien entendu...

Ainsi fond, fond, fond...



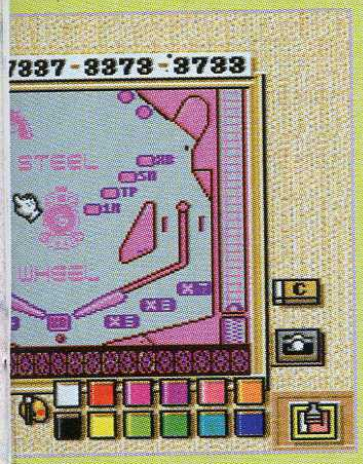






De nombreux fonds sont déjà disponibles dans le Super Game Boy. Si vous ne désirez avoir que le jeu à l'écran, vous avez toujours la possibilité de choisir un contour noir. Admirez notre cher Link : il crève l'écran...

s en herbe réveillez-vous !

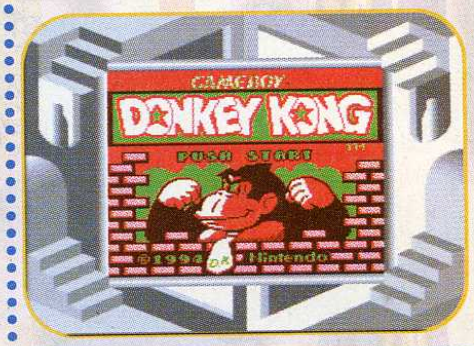


Cet écran vous propose une très large palette de couleurs pour régler leur intensité, leur tonalité, etc. Le Super Game Boy vous permet aussi de sauvegarder vos réglages.

Voici l'écran des différents outils pour réaliser de jolis graffitis. Vous avez à votre disposition douze couleurs, différentes tailles de crayons, une gomme... bref, une gamme complète d'outils qui vous permettront d'exprimer pleinement votre sensibilité artistique.

Les goûts et les couleurs

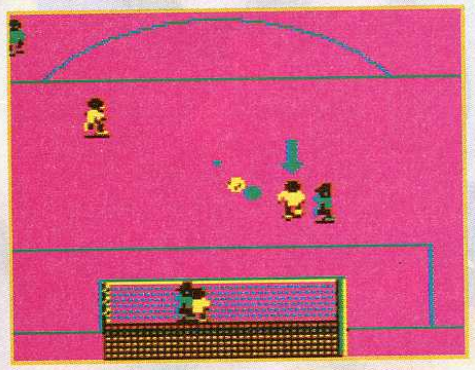
Comme vous pouvez le remarquer, la bordure de la fenêtre de jeu peut être changée, même si elle est enregistrée dans la cartouche Game Boy. Les prochains jeux Game Boy devraient également posséder leurs propres bordures : de jolis écrans en perspective.



Wario tout en couleurs avec la bordure de base que le Super Game Boy affiche quand vous allumez la console. Un peu austère certes, mais vous pouvez la changer en deux minutes... ou en trois heures si vous désirez réaliser une véritable œuvre d'art. Certains vont peut-être même passer beaucoup plus de temps à dessiner qu'à jouer ! J'en suis sûr.

Sega, une extension à peu près similaire permet d'utiliser des jeux Master System sur la Mega Drive. Enfin, je ne terminerai pas sans vous signaler également la sortie de Donkey Kong spécialement adapté au Super Game Boy (un jeu qui, depuis 1980, a souvent contribué au succès des nouvelles machines Nintendo) : à ne pas manquer !

Un dossier exclusivement réalisé par Jeepy.



On a très souvent reproché aux simulations de football la taille trop réduite des joueurs. Vous ne trouvez pas qu'avec la couleur, ça devient tout de suite plus clair ?

FICHE TECHNIQUE

La complémentarité, ça a du bon !

Game Boy

- Microprocesseur : Z80C Mos, 8 bits cadencé à 7 MHz.
- Mémoire : 16 Ko de RAM.
- Nombre de couleurs : gamme de gris en LCD.
- Nombre de sprites : pas de sprites mais des caractères.
- Résolution : 144 x 160 pixels.
- Année de distribution : 1989 aux États-Unis et 1990 en France.

Super Nintendo

- Microprocesseur : 65C816 (Motorola) 16 bits cadencé à 3,58 MHz.
- Coprocesseur : 2 PPU (Picture Processor Unit).
- Microprocesseur sonore : huit voies, 2 x 256 de RAM pour le son. DSP (Digital Sound Processor). SMP (Sound Microprocesseur).
- Mémoire : 128 Ko de RAM réservée au 65C816. 256 Ko de RAM pour les deux PPU.
- Nombre de couleurs : 256 affichables simultanément à l'écran sur une palette de 32768.
- Sprites : 128 affichables simultanément (de 8 x 8 ou de 64 x 64).
- Résolution : 256 x 224 pour le premier mode. 512 x 448 pour le deuxième mode.
- Année de distribution : en automne 1990 au Japon, en automne 1991 aux États-Unis et en avril 1992 en France.

TEST

MORTAL KO II

C'est sûr, les boutiques de jeux vidéo vont faire des ventes ! Et pourquoi donc ? Simple : Mortaaaaaalll Kombaaaaaat II arrive ! Pourquoi tant d'engouement pour un simple jeu de baston ? Tout simplement parce qu'à force de le comparer à Street Fighter II, on a transformé Mortal Kombat en mythe. Bon allez, place au jeu le plus sanglant qui existe de mémoire de vidéomaniaque...

Baraka est en train de découper son quatre heures. On ne savait pas qu'il avait des tendance cannibales. Visiblement, il a très faim. Vous ne trouvez-pas ?

Réponse de Midway au Street Fighter II de Capcom : Mortal Kombat a quelques atouts dans sa manche. En effet, il propose des personnages digitalisés à partir d'acteur réels ainsi que des coups ponctués par de violentes et irréalistes gerbes de sang. Aussi, le message <finish him> apparaît à la fin du combat pour achever son adversaire de la pire façon qui soit : extraction de cœur, « arrachage » de bras, etc.

Après une conversion plus ou moins réussie sur toutes les consoles, une suite sort en arcade : Mortal Kombat II (facile le titre). Ici, on passe à la vitesse supérieure. Douze personnages au lieu de sept, des coups spéciaux encore plus nombreux, des graphismes complètement revus et une ambiance sonore encore plus pétante. Des personnages cachés font leur apparition, les kombattants possèdent beaucoup plus de <fatalités>, de <babalités> (transformer son adversaire en bébé) et des friendships !

LOGITHEQUE

Ça pleut des jeux de combat sur Super Nintendo. Mis à part le plus que très attendu Super Street Figther II, les autres jeux ne peuvent pas rivaliser avec Mortal Kombat II au niveau de la réalisation. Quant à la jouabilité, c'est vraiment une question de goût...

Une Konversion d'enfer !

On arrive à la version Konsole ! Vous vous demandez sans doute si le résultat est bon ? Oui ! oui ! mille fois oui ! La conversion de l'arcade est vraiment une réussite. C'est même carrément miraculeux ! Cette conversion a été confiée à Sculptured Software qui a dû faire une overdose d'hémoglobine. Croyez-moi, c'est l'arcade à domicile. Les douze personnages digitalisés sont tous identiques à la version arcade, avec absolument tous les coups. Leur animation est presque parfaite : on sent un manque d'images pour certains coups. Les coups spéciaux sont fidèlement reproduits ainsi que les manipulations barbares nécessaires à leur réalisation. Vous avez aussi le droit aux fatalités de l'arcade. On dénombre par personnage : deux fatalités, une babalité,

Voilà une façon comme une autre d'achever son adversaire : le transformer en bébé. On ne sait pas si le processus est réversible...

L'armurerie

Ici sont entreposés un tas d'armes diverses. On peut aussi apercevoir dans le fond une jolie coulée de lave. Pour rester dans l'esthétique, notez le très joli sigle Mortal Kombat dans le fond...

MBAT

La forêt vivante

Dans cette forêt étrange, les arbres poussent des cris et des cadavres gisent empalés. De temps à autre, les personnages cachés font une apparition histoire de vous mettre sur la voie...

une <friendship> et la <pit fatalité> qui fonctionne dans deux stages (le pont et la tombe de Kombat). Acclaim a gratifié les programmeurs d'une cartouche de 24 mégabits. Comme ça, il y a vraiment la place de tout caser. Tout y est ! Les neuf décors, les deux boss, les persos cachés. Tout le nécessaire quoi !
Si vous êtes lent à la comprenette, vous ne vous êtes sûrement pas encore rendu compte que MKII est un jeu de combat « à la Street » : deux personnages se disputent le bout de gras en deux manches gagnantes. En mode un joueur, massacrez les douze autres et les deux boss. Si un second joueur appuie sur le <start> du second paddle, vous engagez un kombat à mort avec lui.

Ils sont venus, ils sont tous là

Laissez-moi vous présenter les protagonistes du massacre. Liu Kang est un chinois. C'est le vainqueur du précédent tournoi. Il revient avec de nouveaux coups, dont des boules de feu à différentes hauteurs. Kung Lao est un autre « choine » avec un chapeau de cowboy. Il paraît qu'il est pote avec Liu Kang. Johnny Cage est une star de cinéma qui aime la belle vie et les belles filles. Reptile est le personnage caché du premier épisode. Maintenant, c'est un lutteur comme les autres. Sub Zero est un vétéran de MKI. Shang Tsung, le boss du précédent tournoi, a le pouvoir de se transformer en n'importe lequel des personnages du jeu. Kitana, la supernana, est ha-

Suite page 36 →

Vous avez vu du sang vous ? Pas moi. Je n'ai rien fait et je plaide non-coupable. N'empêche, y'en a qui en ont vu du sang...

Le coup de pied sauté... Sans lui, nos vies seraient misérables et complètement dénuées d'intérêt...

LES K... BOSS !

Je vous présente les deux big boss de la fin. Le premier c'est Kintaro (1). Il veut venger la mort de son pote Goro. Le second se prénomme Shao Khan (2). C'est le grand maître de l'autre monde et il est particulièrement balèze...

FAITES KOMME MIGUEL...

Je me suis livré à une petite expérience : j'ai pris tous les personnages du jeu et j'ai appuyé consciencieusement à chaque fois sur le même bouton : ils ont tous les mêmes coups de base ! Il paraît que c'est fait exprès... Moi je pense que c'est dû à un manque de boulot des programmeurs...

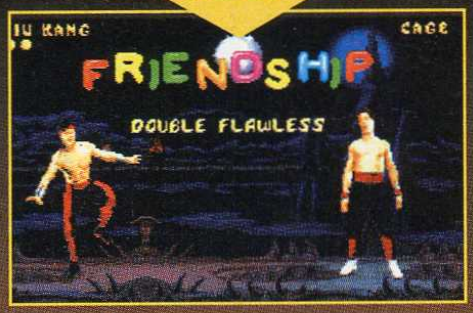
LIU KANG

Il a remporté le précédent tournoi de Shaolin en exécutant Shang Tsung. Mais en rentrant chez lui, il retrouve ses copains assassinés par l'ignoble Baraka. Il se rend alors dans l'autre montre pour affronter ses ennemis sur leur terrain. Avec sa voix de soprano, il va faire des ravages.

FATALITÉ

Liu Kang se transforme en dragon avant d'avaler son petit déjeuner tout cru, assaisonné d'un peu de sang...

FRIENDSHIP



L'idole de Liu Kang est John Travolta : il nous fait une petite démonstration de ses talents cachés.

1 • Le coup de pied fonçant dans la tête en apéritif.
2 • Coup de pied bicyclette pour relever le tout.
3 • Boule de feu dans les airs, le truc classique.
4 • Boule de feu normalement normale ! tu fumes tôa ?
5 • Boule de feu vers le bas, on ne sait jamais...

Le pont de la mort

Sur ce pont maléfique, de nombreux combats ont eu lieu. Dans le fond, on peut voir deux combattants qui s'apprêtent à se latter.

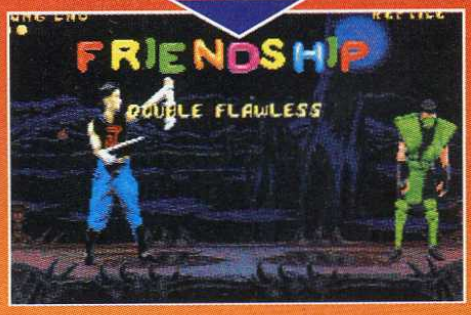
KUNG LAO

Cet être mystérieux va dans l'autre monde pour venger la mort de l'un de ses ancêtres. Il est superpote avec Liu Kang mais possède un bien meilleur goût vestimentaire. Il n'y a qu'à voir son superbe chapeau et son veston. Au fait, son ancêtre s'appelait aussi Kung Lao... ça crée des liens !

FATALITÉ

Voici une façon de séparer les poumons d'un être humain. Le couper en deux dans le sens de la hauteur.

FRIENDSHIP



Je me la joue « décontrasté ». Pif pof un tour de passe-passe et je sors un lapin de mon chapeau. T'en veux ?

1 • Pied descendant à la Dhalsim. Pas mal non plus.
2 • Hop, où qu'il est ? Il a disparu...
3 • Tournage sur place pour protection.
4 • Lancement de chapeau dirigeable vers le haut mais également vers le bas.

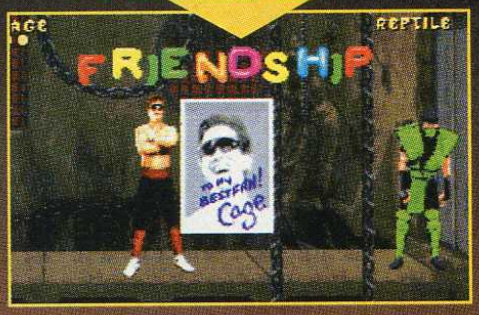
JOHNNY KAGE

Tel Van Damme, Johnny se fait une montagne de fric en tournant des films de baston. De plus, comme il est sévèrement macho et sûr de sa force, il décide de participer au tournoi dans l'autre monde. Il compte ainsi trouver le scénario de son prochain film, le petit malin...

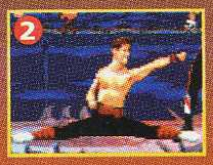
FATALITÉ

Comment devenir nain ? Johnny Cage a la réponse et vous la donne en images et en couleurs avec la caméra.

FRIENDSHIP



On a beau être renommé, il ne faut pas attraper la grosse tête. Un p'tit autographe et on se fait des copains.



1 • Une sorte de Dragon Punch, avec le même mouvement. Très esthétique pour le public.
2 • « Éclatage » de boules assuré.
3 • Boule de feu à deux hauteurs différentes.
4 • Coup de pied fonçant de la mort.

Les terres désolées

Elles ne sont pas désolées par une histoire de Michel Denisot. Non, elles sont attristées parce que c'est vraiment la zone...

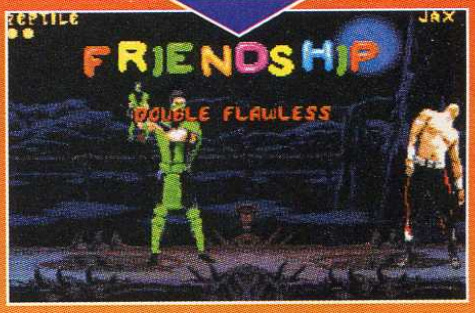
REPTILE

Le garde du corps personnel de Shang Tsung ne faisait qu'une brève apparition dans Mortal Kombat I. Il est maintenant un personnage à part entière. Il fait partie d'une race d'hommes reptiles qui vivent dans l'autre monde. Comme ça, il n'est pas dépaysé par rapport aux autres.

FATALITÉ

Qui c'est qui va faire un bon miam-miam ? C'est Reptile, avec une bonne tête fraîchement cueillie...

FRIENDSHIP



Pub ! Achetez la poupée Reptile pour Noël. Elle est en plastique extensible et peut même servir d'arme...

1 • Abracadabra, disparition ultime.
2 • Fiiiizzzzz ! Glissade apocalyptique.
3 • Cette boule d'énergie fait s'envoler l'adversaire.
4 • « Crachage » d'acide qui brûle.

SUB ZERO

Tout de bleu vêtu, Sub Zero est de retour suite à la cuisante défaite qui l'a éliminé du premier tournoi. Le seul problème qui lui court après s'appelle Scorpion et il a une dent contre lui. En effet, Sub Zero a assassiné son congénère, il y a de cela quelques temps. Pas de bol, il a ressuscité...

FATALITÉ

Fatalité en deux temps : vous « superglacez » puis vous le brisez en mille morceaux. Ça fait froid dans le dos...

FRIENDSHIP

Comme Reptile, Sub Zero a une poupée à son effigie. Si vous le croisez : il essaye de vous la vendre.

1 • Glissade pour faire des <kombos>.
2 • Cette boule fait glisser les adversaires.
3 • La boule de glace présente depuis le premier épisode.

Le portail

C'est certainement une porte vers un monde parallèle. En tous cas, notre nouveau maquettiste, alias le Schtarbé, adore ce stage. C'est assez psychédélique pour lui...

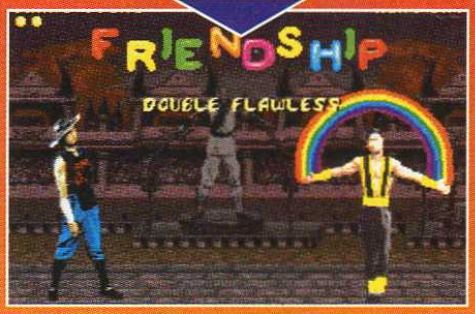
SHANG TSUNG

Shang Tsung s'est fait rajeunir par Shaoh Kahn. Ce dernier lui donne une deuxième chance de le servir correctement. Dans Mortal Kombat, Shang Tsung a complètement foiré la mission que lui a confié Shaoh Kahn. Espérons que notre vieux chinois réussira sa mission...

FATALITÉ

L'énergie vitale d'un homme est verte ! En tout cas dans MKII, c'est comme ça... la preuve !

FRIENDSHIP



On a beau être violent, ce n'est pas une raison pour être stupide. Avec son arc-en-ciel, Tsung est très mignon.

1 • Shang Tsung se transforme en n'importe quel personnage du jeu, sauf les boss.
2 • Ça, c'est fort : il peut lancer soit une boule, soit deux boules, soit trois boules à la fois...

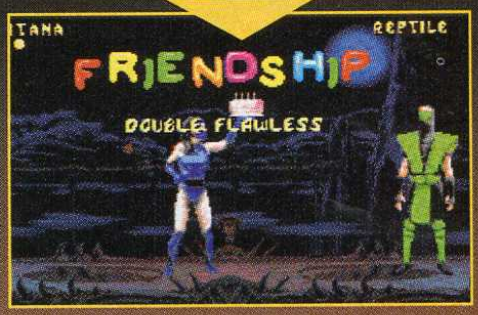
KITANA

Cette jeune fille au service de Shaoh Kahn a pourtant l'esprit rebelle. En effet, elle veut échapper à l'emprise grandissante de son maître. Elle profite de l'occasion du tournoi pour mettre une raclée à Khan et avoir ainsi une vie normale. Quoique... avec sa façon de s'habiller...

FATALITÉ

Comme on dit : « Tête qui roule n'amasse pas mousse. » Pour ce qui en reste ça va être difficile...

FRIENDSHIP

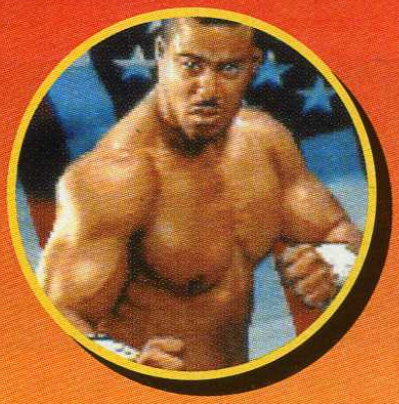


Joyeux anniversaire ! On se demande vraiment quel goût a le gâteau. Et en plus, d'où a-t-elle bien pu le sortir ?

1 • Le poing envolé sauté : balèze !
2 • Ce coup fait décoler l'adversaire. Yaouh !
3 • Lancement d'éventail dans les airs.
4 • Lancement d'éventail très normalement.

L'arène de Khan

Shao Kahn adore se prélasser dans son fauteuil et regarder les combattants qui se tapent dessus. Regardez derrière : il y a Kano et Sonya Blade qui sont attachés...



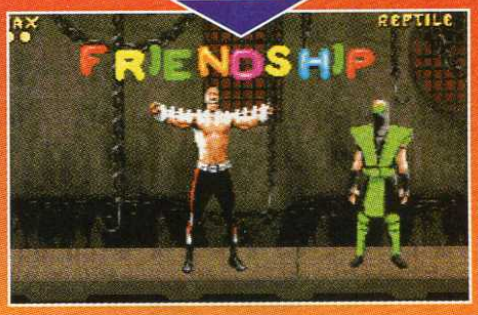
JAX

Il fait partie des mégaforces spéciales des États-Unis. Il part dans l'autre monde dans un but purement humanitaire. Il y va pour délivrer Sonya Blade, enlevée lors du premier tournoi de Shaolin. Mis à part ça, il adore la dance music et il fréquente les salles de musculation.

FATALITÉ

Deux bras qui dépassaient... Jax ne l'a pas supporté et les a supprimés. C'est net et pas propre du tout...

FRIENDSHIP



Un minimum d'adresse et on fait de jolies choses avec des ciseaux et du papier. Qu'en penses-tu petit ?

1 • « Choppage » in the sky comme Guile.
2 • Je t'attrape la tête et je te colle des pains.
3 • Vague d'énergie pour tous les surfeurs.
4 • « Faisage » de tremblement de terre sur le sol.

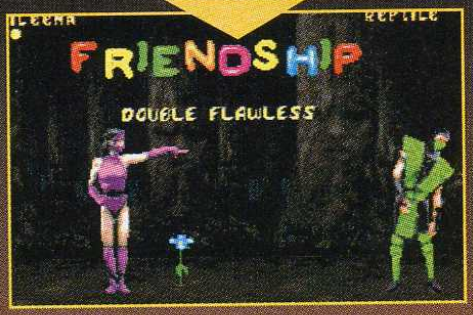
MILEENA

Laissez-moi vous présenter la sœur jumelle de Kitana. Elle est très sympa mais le seul problème, c'est qu'elle est fait partie du mauvais côté de la Force. Elle essaie donc de contrecarrer les plans de sa sœur. Mis à part ça, elles possèdent toutes les deux les mêmes animations...

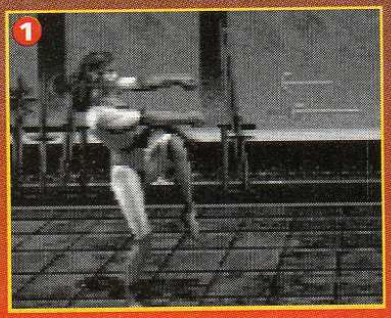
FATALITÉ

Elle avale d'abord son adversaire (shlurps). Puis elle le recrache sous la forme d'un tas d'os (shtralkaktakat !).

FRIENDSHIP



Mileena se prend pour Dame Nature en faisant pousser une petite fleur sur le sol. C'est complètement dingue...



1 • Lancement de saï (figure imposée).
2 • Disparition, puis coup de pied venu de nulle part (figure libre).
3 • Roulé-boulé à la Blanka, mais en moins puissant... (Pour le plaisir.)

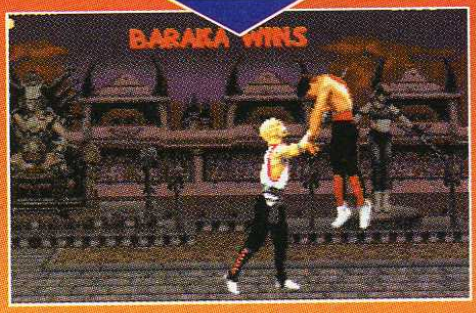
Tombe de Kombat

On ne voit pas le plafond ici mais il est garni de piques et, avec la fatalité adéquate, vous plantez votre adversaire dessus...

BARAKA

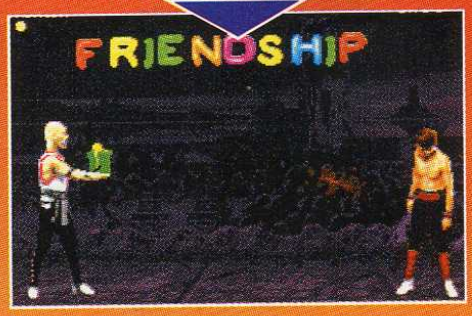
Cet habitant de l'autre monde a dirigé l'attaque contre le temple de Liu Kang. C'est le seul personnage à l'apparence inhumaine. En effet, son visage est décoré par un interminable sourire. Ses bras sont terminés par des lames tranchantes extrêmement bien aiguisées.

FATALITÉ



À l'aide de ses lames, Baraka soulève son adversaire et l'empale. Ça n'est pas une fatalité pour rien.

FRIENDSHIP



Baraka aime bien les anniversaires. Il vous offre un cadeau, espérons qu'il y a une Super Nintendo dedans.

1 • Lancement de projectiles bizarres.
2 • Faites don de votre sang à Baraka.
3 • « Presque coupage » de tête !
4 • Double-kick pour « marrave » au contact.

SCORPION

Assassiné il y a quelque temps par Sub Zero, Scorpion est revenu du monde des morts on ne sait toujours pas comment. Dans Mortal Kombat I, il a raté sa cible. Il revient dans l'autre monde pour se venger définitivement. Mortal Kombat II, ce n'est qu'une vendetta...

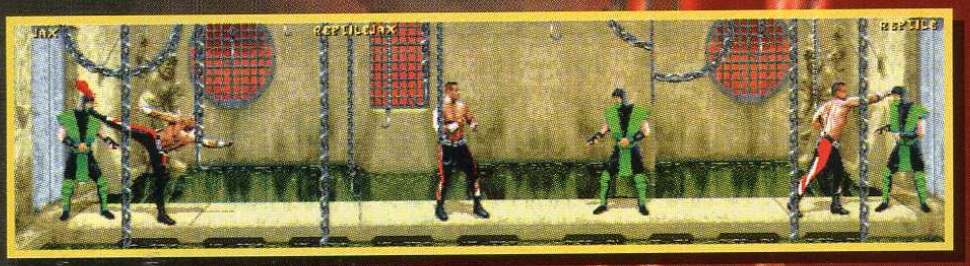
FATALITÉ

D'abord on tranche la gorge (d'où la traînée par terre) puis on coupe en deux (d'où la grosse giclée).

FRIENDSHIP

Y a du « bizeuness » entre les ninjas. Ils cherchent à nous vendre des poupées vaudous peut-être ?

1 • Le grappin attire les ennemis vers soi.
2 • Téléportation bizarre.
3 • « Choppage » tout étrange avec les pieds.
4 • Choppe in the sky.



La piscine d'acide

Ne vous baignez pas, vous risquez de ne jamais plus en sortir. Même le champion olympique de natation n'a pas trouvé la sortie.

RAYDEN

Lui, c'est le dieu du tonnerre. Il a déjà fait des siennes dans Mortal Kombat. Il revient encore mieux habillé. Il va faire un tour dans l'autre monde car tout ce qui se trame là-bas n'a pas l'air très catholique. Et puis, en tant que dieu du tonnerre, il doit faire régner le Bien, non ?

FATALITÉ

Overdose d'électricité pour le pauvre adversaire. Une simple surcharge suffit pour faire exploser n'importe qui.

FRIENDSHIP

Voilà Kidd Thunder, peut-être le fils de Rayden. Avouez qu'ils se ressemblent comme deux gouttes de sang !

1 • Un petit « fonçage » à la Edmond Honda.
2 • Une version réduite de la fatalité.
3 • Boule d'électricité comme Ryu ou Ken.
4 • Disparition mystique du jugement dernier.

La tour

C'est un endroit indescriptible. Les graphistes sont vraiment malades. À vous de trouver l'utilité du niveau. Ainsi, pourquoi ne pas sauter dans le vide par le trou qui est au centre ?

→ Suite de la page 29.

billée d'un maillot de bain. Jax, le gros black vient pour délivrer Sonya Blade. Mileena est la sœur jumelle de Kitana (elles ont les mêmes coups). Baraka possède des lames acérées au bout de ses bras. Scorpion est aussi un personnage de MKI. Enfin, Rayden — le dieu du tonnerre — est certainement le kombattant qui s'habille le mieux.

Fans de Village People ?

MKII vous propose un tableau d'options. Dommage de ne pas pouvoir régler le chrono du Kombat. C'est encore plus dommage de ne pas pouvoir faire de pause, pourtant les boutons <start> et <select> sont libres. Autre chose encore, c'est une question de goût mais est-ce que vous pouvez jouer avec des combattants en collant moulant ou en maillot de bain, vous ? Les graphistes doivent être des fans de Village People, non ? Je ne parlerai pas des musiques, plutôt inexistantes, mais des effets sonores qui sont d'une qualité rare et qui renforcent l'ambiance du jeu.

Le principal problème vient de la maniabilité. Pour se protéger, il faut appuyer sur <L> ou <R>, alors que dans la majorité des jeux de combat, il suffit de se mettre face à l'adversaire. La jouabilité n'est pas instinctive et il faut pas mal d'entraînement avant d'abattre correctement quelques adversaires. Les coups spéciaux et certaines fatalités sont parfois irréalisables à cause des suites de mouvements beaucoup trop longues à enchaîner. Résultat, certains personnages sont quasiment inutilisables, car difficile à exploiter.

Autre chose encore : bien que les bonshommes se différencient par leurs coups spéciaux, ils possèdent tous les mêmes coups de base. Alors, même si c'est fait exprès, ça décourage un peu de partir à la découverte... Malgré ses maigres défauts, MKII est un grand jeu de baston qui souffre surtout d'une concurrence extrêmement forte. En tous cas, si vous connaissez l'arcade comme votre poche, jetez-vous sur cette version : vous ne serez pas dépaysé. Mortaaaal Kombaaaat !

Mortal Lion II.

À force de mettre des uppercuts, ce personnage digitalisé apparaît et crie « Toasty ». C'est super, qu'est-ce qu'on se marre alors...

On ne peut que rester de glace devant ces deux abrutis de Sub Zero qui se sont glacés mutuellement...

SUR GAME BOY AUSSI !

Mortal Kombat II sur Game Boy est une excellente conversion, presque tous les coups sont présents. Dommage qu'il n'y ait plus que huit personnages (au lieu de douze). Dommage aussi que le jeu ne soit pas adapté pour la Super Game Boy. À part ça, les fans ne peuvent pas passer à côté de cette version...

POUR ou CONTRE

- ▲ Des sons fabuleux.
- ▲ Des bonnes giclées de sang.
- ▲ Excellente conversion.
- ▼ Musiques bof bof.
- ▼ Injouable contre l'ordinateur

LES PADDLES

B : petit poing
Y : gros poing
A : petit pied
X : gros pied
L et R : block

EN RESUME

BEAT'EM UP

ACCLAIM - 1 à 2 JOUEURS

Une excellente conversion de la version arcade. Les fans seront ravis de pouvoir y jouer chez eux !

GRAPHISME	94%
ANIMATION	89%
SON	95%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	85%

90% INTÉRÊT

Prix environ 600 F

Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!

EXCLUSIF

Carrefour et UGC offrent 1 PLACE DE CINÉ GRATUITE aux 7 000 premiers acheteurs du jeu MORTAL KOMBAT II®

Offre valable dans les 113 magasins CARREFOUR

Liste, adresses et plans d'accès des magasins CARREFOUR : 3615 CARREFOUR

Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

Avec Carrefour je positive!

36.15 Carrefour

Carrefour

TEST

SUPER Adventure Island II™

Vous ne le saviez peut-être pas mais Adventure Island existe sur quasiment toutes les consoles. Sous le titre de Wonder Boy sur Mega Drive, Master System et Game Gear, sous le nom d'Adventure Island chez Nintendo et sur NEC. C'est donc toujours un plaisir de retrouver cette sympathique série pas très célèbre mais ô combien intéressante. Dans ce second volet des aventures de Master Higgins sur Super Nintendo, tout n'est qu'une succession de chance et de malchance...

Commençons par la chance. À la fin d'Adventure Island, Master Higgins retrouve sa copine pour une sympathique croisière à bord d'un radeau. Côté malchance, une tempête surprend nos amoureux et les envoie valdinguer dans les airs. Ils se retrouvent dispersés sur le rivage d'une île. Manque de pot, ils ont perdu la mémoire et ne se souviennent plus de rien, même pas de leur amour. Décidément, ces deux-là ne sont pas prêts de faire des enfants ! La jeune fille est recueillit par les habitants d'un très sympathique royaume. La roue tourne et elle se fait enlever par un vilain gros « zoizieau ». Heureusement Master Higgins est là pour la délivrer. L'aventure commence et c'est loin d'être de la tarte dans le château du gentil roi, qui comptait se marier avec votre fiancée. Il vous file « dix queusses » et vous envoie au casse-pipe...

Voici un exemple de combat qui survient subrepticement lorsqu'on se balade tranquillement sur la carte.

LE CASINO DU FRIC

Pour se faire du pognon, rien de mieux que de passer une soirée au casino. Trois jeux vous sont proposés pour faire sauter la banque. 1 • La mégamise : elle rapporte gros uniquement si on s'appelle Mr Chance. 2 • Le jackpot. Ça rapporte extrêmement mais, même avec une montagne de chance, vous aurez du mal à gagner... 3 • La course d'ennemis. Facile de gagner de l'argent sauf que, malheureusement, on ne peut parier que très peu.

Ambiance samba !

Comme dans le premier épisode, Super Adventure Island II propose une ambiance très estivale : îles, palmiers, cocotiers, sable blanc... Musicalement, c'est samba brésilienne, musique de carnaval. En tout cas

La jungle luxuriante est le lieu idéal pour une embuscade. Restez toujours sur vos gardes et n'hésitez pas à jouer du poing au cas où...

au début c'est comme ça... Notre héros Master Higgins est habillé en tout et pour tout d'un pagne et d'une casquette. Il ne peut se défendre qu'avec ses petits poings rageurs. Heureusement pour lui, plus il avance dans le jeu, plus il explore les îles et plus son équipement s'étoffe. On se retrouve assez rapidement avec des armures, des boucliers, des épées de toutes sortes et avec un tas d'objets.
Pour se déplacer d'île en île, il navigue sur les flots bleus dans un petit radeau. Entre les escales, il lui arrive fréquemment de se faire attaquer inopinément comme dans un RPG (*role playing game*). Bien sûr, il doit se défendre pour protéger sa précieuse énergie mais aussi pour récolter du fric et des petites potions sympathiques... Parmi les lieux que vous visiterez, on note un volcan en éruption, un monde de glace (doté d'une superbe musique), un désert et sa pyramide, une jungle et sa faune... Autant d'endroits mystérieux avec leurs secrets,

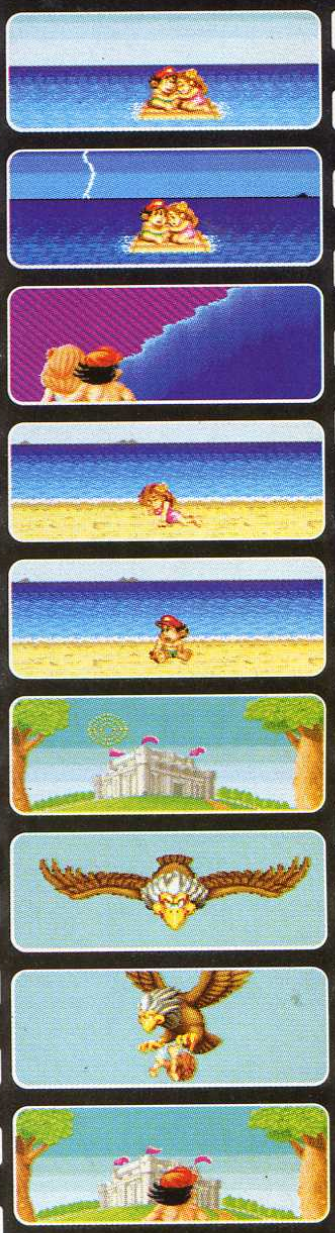
Suite page 42 →

Quand il dort, Master Higgins rêve de sa bien-aimée. Elle lui donne des conseils sur la suite de l'aventure.

LOGITHEQUE

Super Adventure Island II est en fait un amalgame entre Super Adventure Island, pour le design, et Zelda, pour la recherche. Si vous aimez le cocktail explosif que forme l'action et l'aventure, vous risquez d'être servi.

LEVER DE RIDEAU



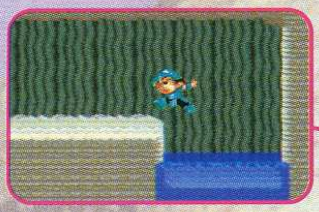
L'intro du jeu vous met tout dans l'ambiance. Le calme avant la tempête, le naufrage et tout ce qui s'ensuit. Au passage, on ne se prive pas pour utiliser le mode 7 et faire zoomer le vilain oiseau qui enlève la princesse.

toutes les soluces complètes !

0 36 70 53 89 évidemment !
Éditeur PRESSIMAGE 8,76F l'appel puis 2,19F/mn

LES ÎLES DES

Grosse prise de tête pour vous pondre cette
En tous cas, je vous indique ici l'emplacem
importants. Je pourrai aussi vous donner la s
Contentez-vous de ce que je vous procure e
maps. Parce que je n'aimerai pas appren



Encore un bassin énergétique ! Ils sont très pratiques pour remonter son énergie sans dépenser un centime de sa poche. Profitez-en, c'est gratuit... Y a pas de petites économies

Un mammouth enfermé dans la glace : trouvez d'abord son point faible avant de le terroriser à l'aide des couteaux. Attention, il fonce !

Yark, yark... Un coffre-fort. Que peut-il donc y avoir à l'intérieur ? Vous le saurez tout simplement en l'ouvrant.

Ce vieux chnoque vous apprend à pousser les rochers. Il aurait pu être gentil et vous l'apprendre à l'œil. Et bien non.

Ce demi-boss est un peu long à battre mais sa destruction est nécessaire pour récolter un objet.

Quand elle n'est plus à terre, cette tortue zoome, « rotationne » et balance sa progéniture. Très facile à avoir de toute façons.

La première piscine de guérison que vous rencontrez. Une petite tête dans ce bain réparateur et l'énergie remonte.

Cet arbre mystérieux lance des pommes pour se défendre. Ça ne sera pas assez balèze pour contrer les couteaux de Master Higgins.

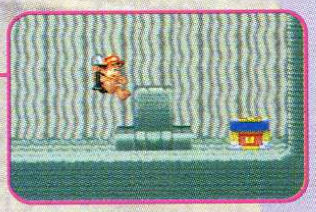
Le boss de fin : un scorpion à un œil qui utilise des attaques magiques. C'est lui le maître des ténèbres. Parviendrez-vous à lui « calmave » la tête ?

Lui, c'est le vilain oiseau qui a enlevé la princesse Tina. Apprenez-lui les bonnes manières pour qu'il ne recommence pas.

AVENTURIERS

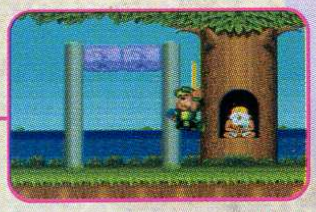
map complète de Super Adventure Island II.
ent de tous les boss et de tous les endroits
olution complète mais faut pas rêver non plus.
t écrivez-nous pour savoir si vous aimez les
dre que je me décarcasse pour rien, moi...

Un tigre pas trop dur à battre, mais le jeu en vaut la chandelle. Comme d'hab il a un objet dans sa musette.



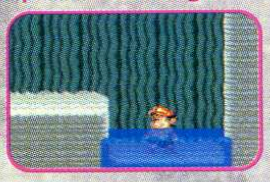
Il faut absolument venir ici. Vous y trouverez la pelle qui permet de creuser bon nombre d'endroits et de passer sous les passages étroits.

Avec sa petite bandelette en désintégration, la momie s'avère un redoutable adversaire. La hache mystique sera nécessaire.



Comment planter son épée vers le haut en une leçon ? Tout simplement en payant le vieux gourou. Cassez les blocs, mais aussi plantez les ennemis qui volent un peu trop bas.

Une petite trempette et l'énergie remonte. Abusez de cette mare à chaque fois que vous vous sentez faible.



Le casino ! Une occasion inespérée de se faire de la thune. En plus, c'est un magasin qui vend des armes très importantes.

Dans l'eau, une pieuvre. Classique tout ça... Il faut utiliser une technique très précise pour l'avoir. À vous de trouver laquelle.

Apprendre à planter son épée vers le bas, c'est pas du luxe. Ainsi, vous pouvez casser certains blocs qui cachent des coffres remplis de précieux secrets.

L'objet à ne louper sous aucun prétexte : le bâton magique. Il vous permet d'utiliser les sorts magiques trouvés sur le chemin.

Encore un coffre. Il contient sûrement un objet qui ouvre la porte d'un niveau tout proche. Peu importe, il vous faut cet objet...

Lisez bien ces pierres, elles donnent des conseils utiles si vous êtes bloqué...

→ **Suite de la page 39**

leur boss et leurs ennemis... Dans Super Adventure Island II, tout n'est qu'aventure et baston pour retrouver sa mémoire et sa bien-aimée. N'hésitez donc pas à fouiller dans les coffres, à appuyer sur des boutons, à entrer dans des cavernes... Similaire à Wonder Boy, Super Adventure Island II est complètement différent de son grand frère plutôt axé sur l'arcade. Les labyrinthes et les allers-retours incessants priment sur la difficulté à battre les boss. Tout cela se déroule dans une ambiance parfaite. Les graphismes sont assez réussis et les musiques frisent parfois le miracle.

C'est bien connu, les lapins adorent glisser sur la neige et lancer des boules de neige. C'est bien connu aussi, les lapins n'aiment pas du tout Master Higgins. Il le leur rend bien d'ailleurs, tiens prends donc un coup d'épée dans ta tronche !

Vivement des sauvegardes !

Mais tout n'est pas parfait : on a l'impression que le jeu a été vite terminé. Je m'explique, l'animation du personnage principal n'est pas un modèle du genre et certains passages sembleraient même avoir été vite expédiés. En bref, si le premier épisode était très beau et un peu court, celui-ci est un peu moche et très long et difficile. C'est vrai que je n'ai pas été gâté par la vie ! En effet, la version qui nous a été confiée manquait cruellement de sauvegardes. Heureusement, il y en aura pour la version défintive du jeu. Heureux veinards ! Je finirai donc ce test sur une note positive car Super Adventure Island II est un jeu avec lequel on passe vraiment de très bons moments !

Master Lion

MASTER'S ATTITUDES

Baissé, levé, en sautant, en courant ou en frappant : Master Higgins a toujours l'air aussi abruti. Il a de bien jolies positions, dommage qu'il soit si mal animé. Les Master Higgins du premier épisode étaient bien plus jolis et bougeaient bien mieux...

POUR et CONTRE

- ▲ Un jeu long est varié.
- ▲ Des musiques parfois très cool.
- ▲ Le côté recherche.
- ▼ Des graphismes peu fouillés.
- ▼ Les bruitages.

EN RESUME

ARCADE/AVENTURE
HUDSON - 1 JOUEUR

Un jeu qui aurait fait un ravage il y a deux... Bon allez : juste histoire de se remémorer les vacances...

GRAPHISME	81%
ANIMATION	82%
SON	90%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	95%
INTÉRÊT	89%

Prix environ 450 F

Par l'invocation des démons maléfiques, les 13 Elus, TANZRA le Prince des Ténèbres ressurgit du passé ... Face à Lui, ACTRAISER, l'Ange Nécromancien, pour l'Ultime Combat...

Le combat des Dieux

Actraiser 2™

Un Jeu édité par UBI SOFT, réalisé par ENIX, sur une musique originale de YUZO KOSHIRO. Marketing / Promotion LUDI MEDIA.
Pour consoles SUPER NINTENDO.
© 1994 QUINTET / YUZO KOSHIRO / ENIX Corporation
ACTRAISER 2 is a trademark of ENIX Corporation Nintendo,
Super Nintendo Entertainment System
"TM" is a trademark of Nintendo.

UBI SOFT
Entertainment Software

JOUE
et
GAGN
...Le Top des Conso
Et Plein de Cartouches de Je
36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat
APPELLE VITE AU
36 68 68 77
2,19 Frs / minu

TEST

Legend

Notre histoire commence en des temps reculés... Le maléfique Beldor fut réduit à néant par le dieu né de la force mentale des villageois du royaume. Bien des années plus tard, Clovis, le fils félon du roi Jean-sans-Terre, décide de ramener l'entité maléfique à la vie. C'est pour s'opposer à son vil dessein que Kaor et Igor Brallick décident de prendre les armes pour en finir avec Clovis...

Si vous êtes en train d'écouter la musique de *Conan le Barbare*, vous voilà dans l'ambiance. En effet, Legend est plongé dans une ambiance médiévale et barbare. Si les dragons et les combats à l'épée ne vous font pas peur, c'est le moment d'appeler un pote pour prendre le second paddle car Legend est un beat'em all qui peut également se jouer à deux simultanément. Durant six niveaux, nos deux héros vont devoir se tailler un chemin à l'aide d'une épée et d'une hache de guerre (chacun son arme).

En prison sans passer par la case départ

Avant chaque niveau, il faut traverser une forêt dans laquelle vous risquez à tout moment de vous faire capturer. Si tel est le cas, vous êtes plongé dans un niveau supplémentaire : la prison ! Les niveaux du chemin normal sont : les marais, la ville et son auberge, le sanctuaire, le moulin, la caverne et finalement le château de Clovis.

En ce qui concerne le jeu, je peux vous avouer que le graphiste est un fana des jeux de baston. Legend ressemble d'ailleurs étonnamment à des jeux comme Knight of the Round ou bien King of the Dragons. Ne voyons donc pas de plagiat ici car le jeu est vraiment réussi. Au niveau de l'intérêt, on se borne à massacrer une horde d'ennemis qui ont l'air d'aimer ça ! On peut y aller soit avec son arme, soit avec des coups de pieds sautés, ou encore un chouia de magie dans la face. Bien évidemment, des boss viennent à la fin des niveaux — ou encore au milieu — pour venger leurs petits camarades. Ces enne-

Pour sortir de prison, rien de plus simple et de plus normal que d'exploser la porte de sa cellule.

Entre chaque niveau, cette carte apparaît en zooms et rotations pour vous montrer votre progression, très pratique pour se repérer.

Bon sang ! mais c'est bien sûr, les hommes des marais patrouillent bien du côté des... marais ! Seulement attention, avec ce brouillard impossible de distinguer quoi que ce soit. Un conseil : frappez devant vous !

Promenons-nous dans les bois

L'aventure commence ici. Des paysans protègent vaillamment leurs charrettes, mais il ne faut pas se laisser faire. Il faut ensuite traverser un petit bout de forêt en faisant gaffe aux assauts répétés des Sarrasins. Elle se poursuit ensuite sur un pont où bien des surprises vous attendent...

mis sont divers et variés et utilisent des formes d'attaque différentes : des paysans, des squelettes, des moines et bien d'autres encore sont à la solde de Clovis. La réalisation est sans aucun doute le plus impressionnant. Graphiquement, les décors sont plus que réussis. En plus, tous les ennemis sont différents et bien détaillés, malgré des positions étranges. On ne se lasse pas de cette ambiance moyenâgeuse avec des premiers plans de toute beauté : gargouilles gothiques, gros arbres... Le programmeur ne s'est pas privé d'utiliser des effets spéciaux

Dans cette caverne, des flammes jaillissent à tout moment. Les ennemis de ce niveau sont également les plus « relous » du jeu.

Après la destruction de l'arbre, cette maison apparaît. Là, un vieux vous file une carte. Heureusement qu'il ne vous fait pas payer...

DES BOSS DE LEGEND

Vous rencontrez ces deux boss seulement si vous vous faites jeter en prison. Dans ce cas, il faut alors les affronter et les battre pour espérer revoir un jour la lumière du soleil.

Les gardiens de prison aussi !

NOM : Akema.
TAILLE : 2,30 m.
POIDS : 110 kg.
ARME : bâton de bois.
Ce malade se fait un remix de Robin des Bois avec son bâton. Faites gaffe, il est rapide.

NOM : l'arbre.
TAILLE : 20 m.
POIDS : 10 000 kg.
ARME : mains acérées.
Il est en mission pour Beldor dans le but d'emprisonner le vieux sage. Il est aussi très méchant...

NOM : Khalaan.
TAILLE : 1,90 m.
POIDS : 125 kg.
ARME : tonneau de vin.
Cet aubergiste véreux vous balance son tonneau dans la face. Séparez-le d'abord de son arme.

NOM : Nilrem.
TAILLE : 1,65 m.
POIDS : 65 kg.
ARME : magie noire.
Ce grand prêtre de la cathédrale noire aime faire périr ses adversaires dans les pires souffrances.

NOM : Le Dragon.
TAILLE : indéterminé.
POIDS : indéterminé.
ARME : griffes et flammes.
Le gardien du moulin est complètement repompé sur un des boss de King of the Dragons.

NOM : Cockaine.
TAILLE : 2,30 m.
POIDS : 600 kg.
ARME : mâchoire et poings.
Véritable demi-dieu vivant, cette horrible bête garde l'unique passage à travers la caverne.

NOM : Clovis.
TAILLE : 2,40 m.
POIDS : 140 kg.
ARME : épée.
C'est le dernier boss à affronter. Alors, si vous tenez à voir la fin, il ne faut pas hésiter à le massacrer grave... Faites énormément attention car, quand vous le rencontrez, il y a une espèce de potiche au fond de l'écran. On ne la remarque pas jusqu'à ce qu'elle lance des trucs magiques. Protégez-vous à bon escient et « maravez » lui la tête à coups d'épée bien placés !

Voilà une petite auberge qui n'est pas très très accueillante, pas du tout même. Pourtant, notre vaillant héros ne souhaitait juste qu'une chose : se reposer... Et ben, c'est pas encore pour cette fois : il va falloir à nouveau payer de sa personne et être à nouveau vraiment méchant.

LES ENNEMIS

Nous vous présentons ici la galerie des principaux ennemis qui vous attaquent durant l'aventure. Ces informations nous ont été données par les services secrets eux-mêmes...

Nom : Gnios. Taille : 1,60 m. Poids : 65 kg. Arme : lance de péquenot. Ce paysan de l'apocalypse n'attaque jamais seul et toujours par derrière.

Nom : Arras. Taille : 1,75 m. Poids : 70 kg. Arme : cimeterre. Avec sa tête de Sarrasin, Arras est au service du grand maître. Gaffe, il se protège !

Nom : moine. Taille : 1,70 m. Poids : 70 kg. Arme : sorts magiques. Il n'est pas bien costaud mais il est agaçant quand il attaque avec ses potes.

Nom : Eldar. Taille : 1,80 m. Poids : 85 kg. Arme : hache. Bourreau payé par le maître, Eldar aime le goût du sang ainsi que le poulet frites...

Nom : squelette. Taille : 1,75 m. Poids : indéterminé. Arme : épée. Le grand maître lui a rendu la vie. Il lui voue fidélité et obéissance...

de toutes sortes pour que le jeu ne soit pas trop plat. La pluie est l'une des plus réalistes que j'ai vu dans un jeu. Les effets de transparence dans les vitraux du sanctuaire sont parfaits. Et je ne vous parle pas du brouillard sur le marais, des scrollings différentiels et des effets de Mode 7 pour les magies. Oups ! J'allais oublier cet effet monstrueusement excellent pour simuler une plate-forme qui dévale la pente d'une montagne (au niveau du cinquième boss) !

Au point de vue son, même s'il y a peu de musiques, elles sont de qualité et parfaitement dans l'ambiance heroïc-fantasy. Les bruitages sont aussi très réussis, comme le

Il pleut sur la ville et nos petits compagnons ont oublié leur capuches. Il ne pourront pas cueillir des champignons. Mangez-moi, mangez-moi...

LOGITHEQUE

Il est rare d'avoir des jeux bourrins en officiel. La dernière fois, si je me souviens bien, c'était Final Fight. En fait, Legend devient une référence car pour l'instant on ne peut que le comparer à des jeux d'arcade. Il va falloir que Capcom se réveille un peu...

MAGIE QUAND TU NOUS TIENS

Trois sortes de magie sont disponibles. Vous ne pouvez les utiliser que si vous avez au moins deux potions.
1 • Les éclairs sont très efficaces face à une horde sauvage. Ils sont représentés par une très jolie couleur jaune.
2 • Si vous aimez, il y a aussi de la magie en rouge avec une colonne assez étrange et chelou. À essayer...
3 • Une magie du plus bel effet avec cette tête directement issue de Golden Axe 3. Sensations fortes garanties !

cri du chien qui se prend une mandale ! Vous pensez que j'exagère, que j'encense un peu trop le jeu ? Eh bien non ! surtout quand je vous dirai que Legend a été programmé par seulement deux petits français (enfin presque, voir encadré Les Héros de Legend), un graphiste et un programmeur musicien). Que le boulot a été fait, en six mois et sur une cartouche de seulement 8 mégabits (quatre fois moins qu'un Super Street).

Du bon boulot !

Bref, voilà un travail terriblement bien fait, qui devrait faire carrément honte à certains jeux japonais programmés par des équipes de plus de trente personnes ! Cocorico ! Si, en plus, je vous dis qu'Arcade Zone prévoit des jeux encore mieux sur des cartouches de plus grosse taille, vous ne pourrez que rester bouche bée, admirer les bêtes et vous éclater sur Legend !

Lion the Cimmerian

Détroussez les ennemis

Une vie supplémentaire. On la trouve en détruisant des tonneaux.

Une potion de magie. Il en faut au moins deux pour avoir la patate.

Poulet pour de l'énergie. Il existe aussi des morceaux de pain, mais bon...

Du pognon qui sert à rien : le score ne donne pas de vies régulièrement.

Une clé pour ouvrir des coffres dans certains bonus stages.

Derrière ces vitraux, l'effet de transparence coloré est saisissant. Les moines en profitent bien d'ailleurs...

Les héros de Legend

À la fin du jeu, vous avez droit à cette photo. Ces deux personnages bizarres sont Carlo Perconti à gauche (sûrement un immigré avec un nom pareil) et Lyes Belaïdouni à droite (oui, je sais : encore un immigré). Il s'agit du programmeur et du musicien, graphiste de Legend. C'est tout à fait normal qu'ils aient le droit à une petite photo vu qu'il ne sont que deux. Quand on pense à certains jeux japonais sur lesquels des trentaines de personnes ont bossés, on n'ose imaginer la photo de famille... Ces deux jeunes nous préparent encore des merveilles que nous avons eu la chance de visionner sur Super Nintendo... Surtout, restez branchés...

POUR ou CONTRE

- ▲ Réalisation nickel.
- ▲ Ça faisait longtemps qu'on avait pas eu un bon jeu bourrin à se mettre sous la dent !
- ▼ Peu de coups, mais bon...

EN RESUME

ARCADE/ACTION

ARCADE ZONE - 1 À 2 JOUEURS

On applaudit bien fort cette petite merveille de jeu bourrin qui plaira aux petits comme aux grands.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	85%
SON	88%
JOUABILITÉ	87%
DURÉE DE VIE	87%

90% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

TEST

SPARKS

Cela faisait un bon bout de temps que Konami n'avait pas fait parler la poudre sur Super Nintendo. Aujourd'hui, j'en suis persuadé : c'était sûrement pour cogiter Sparkster. Ce petit personnage, qui a fait ses débuts sur Mega Drive, vient rôder sur la 16 bits de Nintendo. Et croyez-moi, les programmeurs de Konami ne sont pas des gonzesses !

La belle histoire de notre ami commence il y a un an environ, sur Mega Drive. Nouveau venu sur la 16 bits de Sega, Konami produit alors un top démentiel (si, si j'vous jure !) qui n'a pas connu le succès mérité. Cet excellent éditeur nippon décide donc de relooker son personnage pour réaliser (un an plus tard) une suite, toujours sur Mega Drive, et une première sur Super Nintendo. C'est à cette

Image idyllique avant l'affrontement final. Cette belle planète bleue n'est autre que notre bonne vieille Terre.

Premier niveau

Les arbres sont idéaux pour se planquer et collecter un maximum de diamants. En bas, c'est truffé d'ennemis...

Le ciel s'est assombri : les loups attaquent en rangs serrés. Les talents de notre fine lame sont mis à l'épreuve.

À l'intérieur du vaisseau ennemi, un système de défense très bien étudiée a été mis en place. Tu parles !

Ce singe tout articulé semble tout droit sorti de Strider, à la différence qu'il est beaucoup plus mobile.

Un chevalier géant vient de s'encastrer dans le vaisseau. Il frappe de son poing et tire avec ses yeux. Visez la tête !

Le début de l'aventure

Tout commence par une jolie balade en forêt, malheureusement envahie par des loups. On note au passage le très bel effet de transparence sur l'eau n'est-ce pas... Après le « flinguage » d'un demi-boss, Sparkster embarque dans le jet privé des méchants. Là, tout n'est que destruction et ravage de la part de notre héros cuirassé.

Y'A BON BONUS !

100 diamants égalent une vie !

Une vie supplémentaire.

Un ch'tit peu d'énergie.

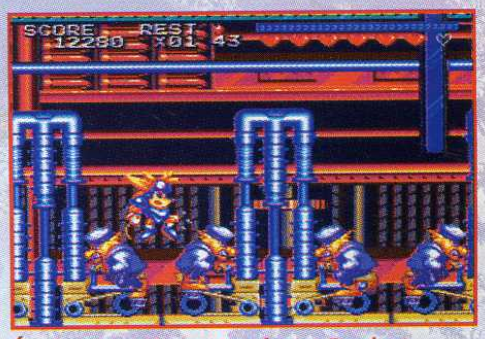
Beaucoup d'énergie.

On se fait un remix de Porco Rosso avec ces biplans qui survolent le sous-marin. Baisse la tête Sparkster !

version que nous allons nous intéresser aujourd'hui : comme vous l'avez sans doute noté, vous êtes en train de lire *Banzzaï*, le magazine des consoles Nintendo ! En attendant, Sparkster, sa lourde armure, son jet-pack, son épée magique et sa superbe mèche blonde, ont bien du souci à se faire. Eh oui, le château du gentil roi a été détruit et la princesse enlevée. Par qui ? Eh bien par le roi des loups aidé du vil Black Knight, vous répondrai-je... Sparkster est un jeu de plate-forme à tendance destructrice. Il alterne les phases classiques avec des parties de shoot'em up.

Huit niveaux pour les fous !

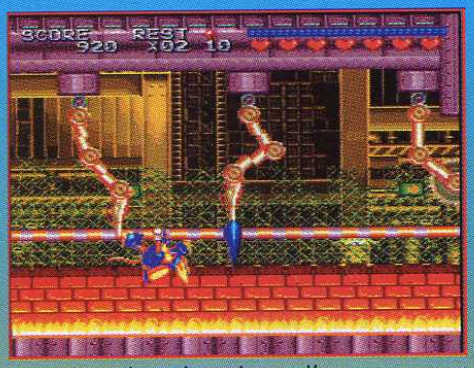
Au fait, Sparkster est un petit opossum qui traverse huit niveaux de folie gardés par des boss d'enfer ! Chaque niveau possède un thème particulier, un décor unique et une musique enchanteresse. Dans l'ordre, vous parcourez la forêt, le zeppelin ennemi, l'usine, des montagnes à dos d'oiseau (vous, pas les montagnes !), un sous-marin, l'Égypte, le monde de la musique (!), un shoot'em up dans l'espace et puis enfin la base ennemie.



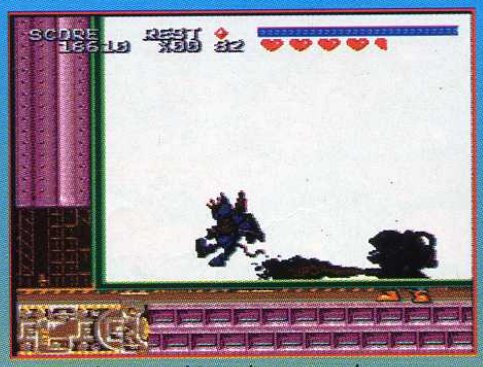
Écologique jusqu'au bout Rocket Knight : le sous-marin ne fonctionne pas à l'énergie nucléaire.

L'ennemi possède aussi ses propres thèmes. Vous rencontrez ainsi des loups avec des options différentes : loups marins (avec pompons et tout et tout !), loups en armure, loups armés de lance-flammes, loups volants, etc. Ce ne sont pas les seuls à se mettre en tra-

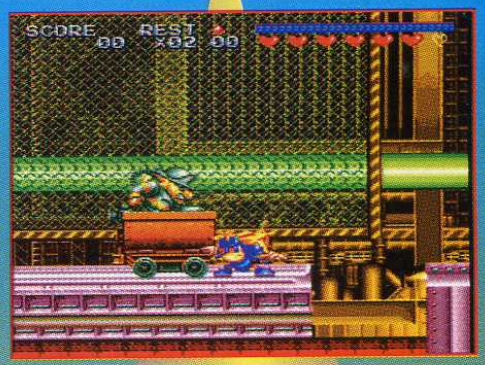
Deuxième niveau



Une situation dans laquelle on n'aime pas se retrouver. Un minimum d'adresse suffira, enfin je crois...

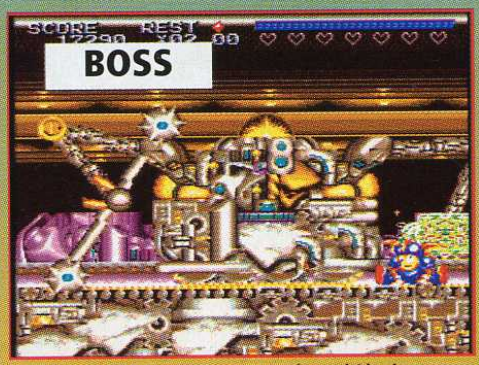


Le combat se déroule en ombres chinoises. Comme quoi, on peut se faire plaisir avec pas grand chose.



Ce loup se prend pour Indiana Jones. Manque de bol, Sparkster le déteste. *Bad Luck mister Wolf...*

Un ascenseur dont le toit est muni de laser très destructeurs. Un coup de roquette et il n'y paraîtra rien.



Cette machine ramasse les débris et s'en sert comme armes. Frappez le « shblub » jaune clignotant...

L'usine de l'apocalypse

Mauvais atterrissage pour Sparkster qui vient de débarquer dans l'usine de fabrication des robots. Au fur et à mesure de sa progression, il va tout détruire autour de lui. Cependant, il faut faire très attention à tous les pièges qui ont été déployés : rouleaux compresseurs, bras articulés, loups armés de lance-flammes. C'est pas facile quoi !

Une image qui résume toute l'intro : le château du gentil roi est en flammes et la princesse est sur le point de se faire enlever.

LOGITHEQUE

Sparkster ressemble à pas mal de jeux, mais à aucun de ceux déjà connus sur Super Nintendo. Il me rappelle surtout Strider (Mega Drive, arcade) et Sonic. Sinon, il n'a pas d'antécédent à sa mesure sur Super Nintendo. Achetez donc sans pitié !

vers du chemin du Rocket Knight. Les chercheurs de chez Konami nous ont inventé des pièges venus d'ailleurs qui en laisseront plus d'un par terre les bras en croix ! Ce n'est pas tout : les boss de fin de niveau et les boss de milieu de niveau, sortis tous droits de cerveaux dérangés, risquent de laisser des séquelles terribles sur vos paddles. Heureusement que pour se défendre le p'tit Sparkster possède une épée mystique et un jet-pack ! En laissant le doigt appuyé sur le bouton de tirs, libre à vous de vous envoler pour découvrir des salles secrètes ou éclater du méchant. Tout comme Capcom, Konami a une réputation à défendre. Et elle est défendue ! La réalisation de Sparkster est une merveille du genre. Le petit personnage est animé avec maestria et sort tout droit d'un dessin animé. L'humour est présent du début jusqu'à la fin, comme ces loups qui s'enfuient en caleçon ! Le jeu est bourré d'effets spéciaux originaux. Vous voulez des exemples ? Pour commencer, vous trouvez des objets qui tournent sur eux-mêmes.

« Massacrage » d'ennemis en règle à bord du vaisseau ennemi. Pas de quartier quoi...

Ambiance garantie

Le jeu est encore bourré d'effets de transparence, de rotations sur des morceaux de sprite, de scrollings parallaxes, etc. Il y a même des effets de morphing genre T1000 dans *Terminator 2*, ou encore une sorte de gélatine en 3D, façon démo Amiga...

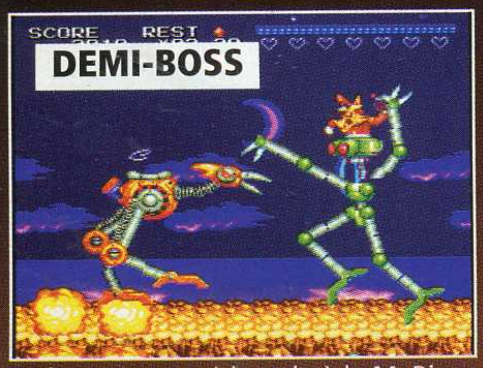
Si ce n'était que la réalisation... Le jeu lui-même est passionnant du début à la fin. Les niveaux ne sont pas totalement li-

Troisième niveau

La course commence dans une dense forêt. Déjà, les oiseaux métalliques commencent leurs raids aériens.

Sur ce fond nuageux, un loup armé d'une mitraillette tente de mettre fin à la vie de l'opossum mystique.

Accrochés à leur liane, les ennemis essaient d'échapper à l'épée du héros qui vient de faire du grabuge.



Ce loup s'est tapé le style à la M. Bison mais, pour paraître moins petit, il est monté sur un robot tout « chelou ».

On reste dans la nature avec cette chenille qui tire des projectiles. Elle ne se transforme pas en papillon.

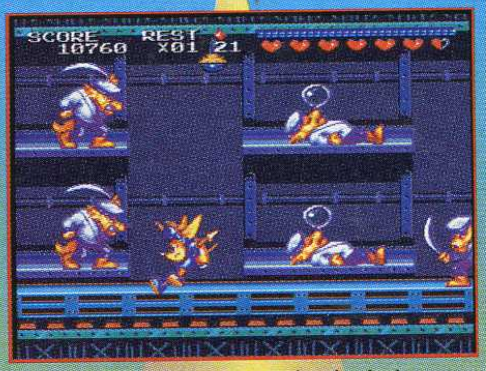
La virée en autruche mécanique

Un niveau très speed dans lequel Rocket Knight se balade sur le dos d'un oiseau métallique. Cette bestiole peut tirer avec son bec, se baisser et se redresser. Au bord d'un gouffre, l'oiseau freine en éjectant Sparkster qui change alors de monture. Les ennemis arrivent par paquet... Heureusement, vous pouvez sauter pour les massacrer.

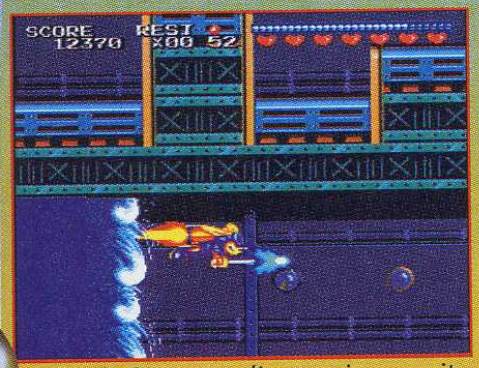
Quatrième niveau

Cette espèce de bras articulé supporte un loup qui canarde sec. Sparkster ne s'en laisse pas conter et sort son épée.

Un gros laser est en action au-dessus de la tête de Sparkster, c'est pour ça qu'il a l'air d'un coureur cycliste.



Même les ennemis ont le droit à un peu de repos avant le combat. C'est pas gentil de violer leur intimité !



Plan panique avec l'eau qui poursuit notre ami. Il va falloir bien gérer le jet-pack pour s'en sortir...

Le loup alias M. Bison est de retour : cette fois il n'est pas armé comme une fillette et il est « chanmé ».

Le sous-marin portes ouvertes

Pas une seconde de répit ne vous sera accordée dans cette aventure. Après avoir ouvert une brèche dans ce gigantesque sous-marin, il faut l'exterminer de l'intérieur. Ce ne sera point une chose aisée car les loups marins vous attaquent avec férocité. Il y a encore de très nombreux pièges qui compensent dans ce niveau l'absence d'un demi-boss...

cinquième niveau

Dans le désert, on ne peut pas faire un pas sans se faire attaquer par des robots et des loups enturbannés...

Sparkster n'aime pas Indiana Jones ? Tant pis pour lui, il est en train de faire une expérience assez intéressante.

Avec cette boule, il faut traverser cette étendue de piques en évitant les lances qui tombent du plafond...

Toujours dans la joie et la bonne humeur, il faut affronter ce tripode qui va bientôt se mettre à voler.

Un serpent qui tourne autour de la tour et qui crache aussi des flammes. Il ne faisait pas assez chaud comme ça ?

L'Égypte mystérieuse

Ce thème de niveau est aussi utilisé sur Sparkster Mega Drive, sauf qu'ici, il est complètement différent. Après un bref passage dans le désert, Sparkster rentre dans une pyramide peu accueillante. Comme dans toute bonne vraie pyramide, des pièges ont été placés un peu partout histoire de bien prendre la tête. Attention ! prise de tête.

Sixième niveau

Ça vous dit un trip tambour ? Hop, on rebondit dessus avec un boum boum du plus bel effet.

Les loups sont stupides. Ils jaillissent des trompettes avec des confettis ! Ils sont fous fous fous !

Avant l'affrontement de la mort, le Black Knight se tape un petit blues à l'orgue. Il joue superbien, si si...

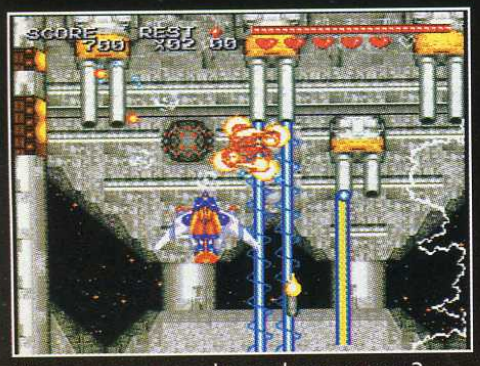
Un ennemi mélomane, qui joue du piano tout en essayant de vous écraser. Incroyable, non ?

Votre frère ennemi possède à peu près les mêmes attaques que vous mais en plus puissant. Courage !

Le monde de la musique

Alors que sur Mega Drive, tous les niveaux de Rocket Knight (1 & 2) sont très sérieux, la version Super Nintendo se permet un niveau complètement fou. On n'est pas dans Mickey Mouse mais presque. Ce niveau de la musique met en scène tous les instruments que vous connaissez avec une ambiance de fête. C'est dingue, non ?

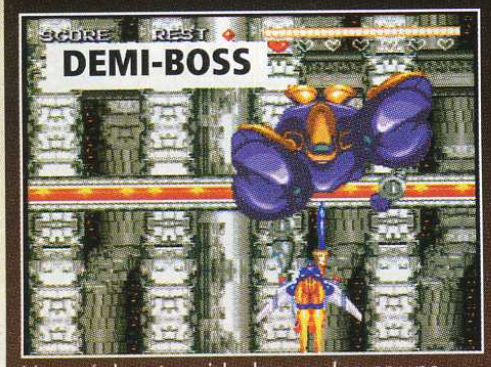
Septième niveau



Vous y voyez quelque chose, vous ? On ne vous a jamais dit que ce niveau serait facile. En voici la preuve...

Des coulées de laves débarquent sans prévenir. Restez donc au centre de l'écran pour éviter ces désagréments.

C'est la fin du gros vaisseau. Détruisez les hélices pour finir le travail. Encore quelques secondes et c'est l'affronte-



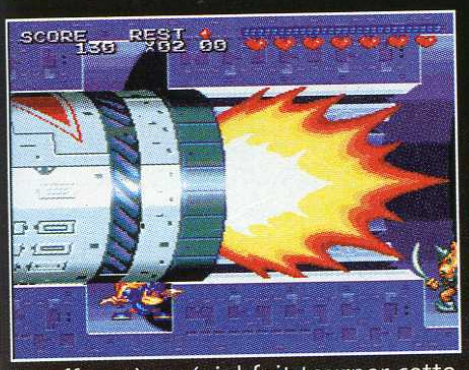
Un méchant qui balance des coups de poing et qui tire. Une fois détruit, il balance des pommes, miam...

Dans des armures géantes : utilisez <L> et <R> pour balancer des coups de poings. Adrieeennnnee !

le shoot'em up de la mort

Tout comme dans Rocket Knight sur Mega Drive, il fallait un niveau shoot'em up sur notre Super Nintendo. Celui-ci est en scrolling vertical avec l'écran qui scrolle aussi sur la droite et la gauche. Il est ici question de survoler une gigantesque base possédant des défenses mirobolantes. L'affrontement contre le boss est également assez original.

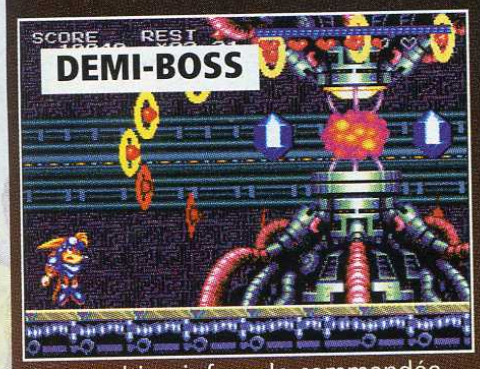
Huitième niveau



Un effet très spécial fait tourner cette fusée sur elle-même. C'est très beau certes, mais il faut rester concentré.

La déflagration de l'explosion emmène deux valeureux combattants dans un couloir sans fin. Ça speede !

Le laser rebondit sur ces coussins jusqu'à vous. La technologie au service de l'extermination des opossums.



Une machine infernale commandée par un cerveau central. On multiplie les effets de 3D et de profondeur.

Éliminez le roi des loups avant qu'il ne lance un missile sur la Terre. Attention, boss pas facile à avoir.

La base ultime du méchant !

Ça ressemble à un dernier niveau, ça a le goût du dernier niveau... d'ailleurs, c'est le dernier niveau (enfin presque) ! Cette base spatiale vous donnera bien du fil à retordre. Les défenses sont tout à fait tordues et une technique bourrin ne suffira pas pour arriver facilement au dernier boss. Enfin, débrouillez-vous, chacun ses problèmes.

C'est le boss final !

En mode <hard>, vous avez droit à ce boss. Il lance des loups en flammes, des tirs lasers et des mines explosives. Il n'est pas facile à shooter mais le jeu en vaut la chandelle !

néaires ; les phases d'action sont différentes ; les situations changent souvent, et de petites scènes de transition apparaissent aussi de temps en temps. Sparkster est un jeu excellent qui possède des graphismes de toute beauté et des ennemis complètement originaux. Je n'ai pas encore parlé des effets sonores particulièrement réalistes (certaines explosions sont flippantes) ainsi que des musiques magnifiques dans les tons « héroïque/James Bond ». En bref, c'est l'ambiance garantie. J'ai beau chercher des défauts, j'ai du mal à en trouver. Ah si ! de temps en temps il y a quelques clignotements et quelques ralentissements dans le niveau shoot, mais rien de bien affolant. J'espère vous avoir convaincu et que les photos ici présentes seront assez alléchantes. Sur ce, je vous laisse, j'ai un boss à combattre !

Lion the Knight

POUR et CONTRE

- ▲ Les effets spéciaux sont superbes.
- ▲ Les situations sont très variées.
- ▲ Réalisation typique Konami.
- ▲ Effets sonores puissants.
- ▼ Euhhh... y a pas de <sound test> !

EN RESUME

PLATE-FORME
KONAMI - 1 JOUEUR

Oyez, oyez ! Konami est de retour avec un jeu intéressant, original, jouable, beau... En bref, c'est votre futur achat obligatoire !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	92%
SON	93%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	92%

94% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

TEST CLAYMATES

Un clay est une petite créature composée d'argile qui se transforme en n'importe quoi. Des savants ont essayé, en vain, de trouver la formule pour les humains. Aujourd'hui, le professeur Putty est sur le point d'y arriver...

Sans savoir ni comment ni pourquoi, Clayton (!), le fils du professeur Putty se transforme en Clay. Heureusement, il sait que son père a découvert la formule qu'il cherchait depuis tant d'années. Malheureusement, c'est pour cela qu'il a été enlevé par Jobo le maître. Vous savez donc ainsi qui vous a transformé en petite boule bleue ! Le repaire du brigand se trouve sur une île inconnue gardée par cinq grands maîtres. Sans perdre une minute, vous vous rendez là-bas. Tout d'abord, vous jouez les acrobates et explorez des niveaux gigantesques. La partie plate-forme commence. Vous sautez, courez (un peu difficile pour une boule de pâte à modeler) et ramassez des bonus. L'intéressant dans tout cela, ce sont toutes ces pastilles de couleurs que vous trouvez en chemin. Elles vous transforment en animal : chat, souris, écureuil... tout est possible.

Notre chat n'a pas peur de ce tonneau qui lui fonce dessus. Normal, un félin peut le sauter sans problème.

LES PERSOS

Clayton, la boule bleue
Cette petite boule bleue n'est autre que Clayton. Pour se déplacer, elle roule sur elle-même et utilise son poing secret pour frapper.

Doh-Doh, le canard
En prenant un d'élan, Doh-Doh peut s'envoler. Cela lui permet de passer facilement tous les obstacles qu'il rencontre.

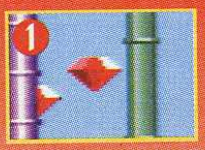
Muckster, le chat
Grâce à ses griffes, Muckster grimpe aux arbres. C'est le seul capable de faire ça et en plus il est très mignon.

Oozy, la souris
Oozy, pour éviter tous les dangers, se déplace à la vitesse de l'éclair. Bientôt, on pourra l'appeler Speedy Gonzales !

Globmeister, l'écureuil
Notre écureuil lance des noisettes sur ses ennemis. Il peut également creuser le sol pour trouver des bonus.

Goopy, le poisson
Goopy est parfait pour passer par les fonds sous-marins. Attention, il ne peut pas rester plus de dix secondes à la surface.

À TABLE, ON MANGE !



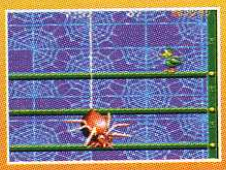
1 • Ramassez 100 diamants et vous accédez à un bonus stage.
2 • Quand vous marchez dessus, vous sauvegardez votre aventure.
3 • Passez par cet entonnoir, vous aurez de belles surprises !
4 • Pour être propulsé dans les airs, rebondissez donc sur cette plate-forme.

Les fonds sous-marins sont vastes et les explorer est une tâche difficile. Prenez donc votre temps et essayez de rafler un max de bonus.

LA CONFRÉRIE DES MONSTRES

Cet adorable toutou tente de vous faire tomber dans le vide et de vous écraser. Soyez prudent.

Le poisson du niveau n'est pas très difficile. Trouvez la technique adéquate et c'en est fini.



La tarentule tombe du ciel sans prévenir et génère rapidement d'autres petites araignées.

Jobo apparaît enfin sous vos yeux. Vengez-vous du mal qu'il vous a fait ! Pas de pitié !

22, V'LÀ LES MONSTRES !

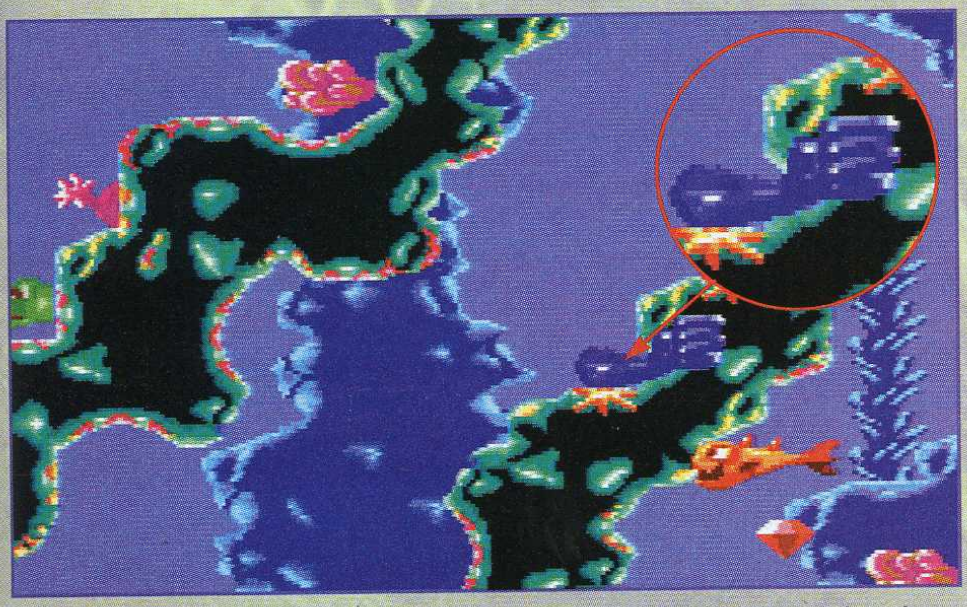
1 • Mister Pac-Man. 2 • Un tonneau de la mort. 3 • Le poisson a faim ! 4 • Les dinos reviennent... 5 • Cette mine explose. 6 • Le canard fait coin-coin ! 7 • Attention au samouraï ! 8 • Le nuage lance des éclairs.

Ces animaux ont différentes aptitudes : le chat grimpe aux arbres, l'écureuil creuse des trous (!), le poisson nage dans l'eau (apparemment, c'est normal).

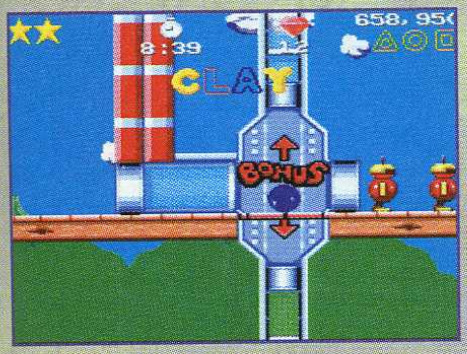
Assez « hardos » même

Bref, vous ne restez pas longtemps sous forme de pâte à modeler et vous sortez rapidement de votre « cocon ». Vous vous défendez de différentes façons — des coups de bec avec le canard, par exemple — et vous trouvez sur votre route des bonus. Le seul, vraiment important est le rubis. Quand vous en avez 100 à la fin du niveau, vous atterrissez dans un bonus stage (voir encadré). Ensuite, comme dans Mario World, vous évoluez sur une carte et vous vous déplacez dans un monde géant vu de dessus. Incroyable, non ?

C'est ici qu'apparaissent des petits bonshommes. Vous les dirigez, et leur ordonnez de détruire divers obstacles répartis sur le terrain : pierres, arbustes, murs, etc. Ainsi, vous accédez au niveau suivant et tout recommence, mais dans des niveaux plus durs. Je dirai même « hardos ». Les niveaux sont gigantesques et les ennemis coriaces, voire même impossibles à détruire. À un moment, vous êtes confronté à un boss. Même s'il n'est pas très méchant, il faut l'éliminer pour



Même sous l'eau Clayton ne craint pas d'utiliser son poing. On ne sait jamais...

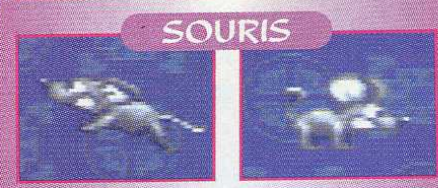


Vous êtes à la fin du niveau. Si vous n'avez pas ramassé assez de diamants, vous n'avez pas le droit d'accéder au bonus stage.

LOGITHEQUE

Quand je joue à Claymates, je ne peux pas m'empêcher de penser à Plok. Cet autre jeu de plate-forme, testé il y a quelques mois est aussi beau et aussi difficile ! Je remarque d'ailleurs que les éditeurs américains ne savent pas du tout doser leur difficulté (on se demande s'ils testent leurs jeux avant de les lancer sur le marché).

LA FOIRE AUX ANIMAUX !

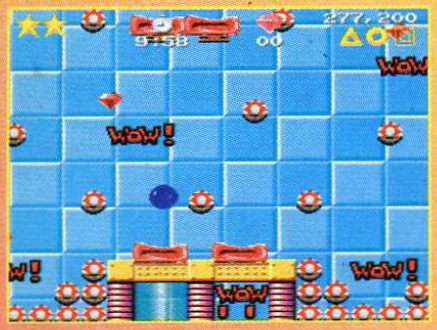


Parmi tous ces héros, un seul n'est pas fantastiquement animé : Clayton. Ne vous inquiétez pas, c'est tout à fait normal. Comme c'est une boule, il roule sur lui-même pour avancer : pas besoin d'animations supplémentaires pour illustrer sa démarche, idem pour le saut. Heureusement, on le voit quand même utiliser son poing pour se défendre !

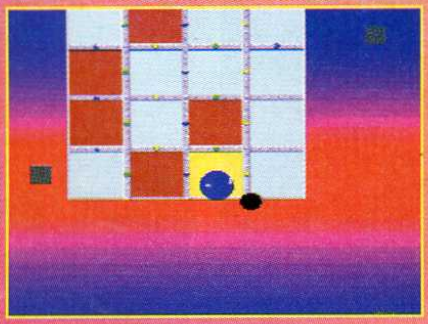
LE SOUTERRAIN MALÉFIQUE

Vous êtes dans la maison de l'araignée (1). Sans plus attendre, vous roulez (2) et des rats tournent autour de vous (3). Ne vous en préoccupez pas et continuez votre marche en avant (4). Ramassez le gros diamant vert (5) et sauvegardez. Ensuite, foncez pour récoltez de petits rubis rouges.

BONUS STAGE



À chaque fin de niveau, quatre petites lettres se baladent dans le ciel. Récoltez-les et vous accédez au bonus stage flipper. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un flipper où il y a des tas de diamants. Le temps maximum de jeu est de dix minutes. Si vous en avez assez, il y a une porte de sortie.



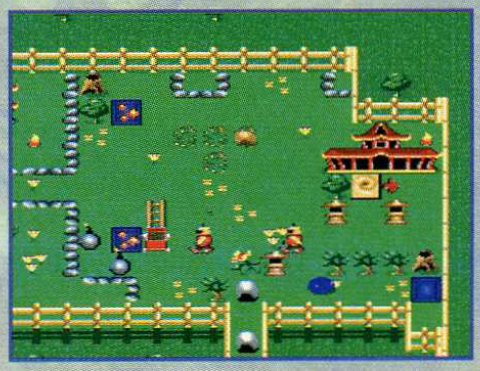
Quand vous finissez le niveau avec cent diamants, vous pénétrez dans une nouvelle dimension. Là, vous rebondissez sur des cases de couleurs et vous devez essayer de ne pas en rater une seule. Si vous réussissez (ce n'est pas donné à tout le monde), vous gagnez une vie.

accéder au monde suivant. Vous visiterez ainsi le Japon, l'Afrique, les pays de l'Est et l'espace. La dernière mission est un véritable labyrinthe. Je me demande encore comment j'ai pu m'en sortir...

Graphismes du feu de Dieu !

À part la difficulté du jeu (dix heures pour le finir !), Claymates est un régal. L'histoire est banale mais le concept complètement novateur. Les côtés plate-forme et réflexion sont parfaitement agencés. De plus, la réalisation n'est pas en reste. Graphismes du feu de Dieu et musiques alléchantes sont ici votre pain quotidien. Alors, n'hésitez pas : Claymates est excellent. Il fera abondamment pleurer de joie tous les maniaques des jeux de plate-forme !

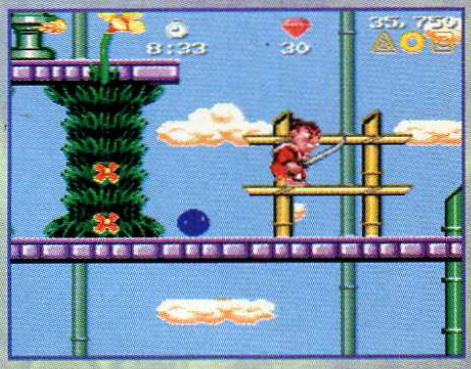
DAV, le Claymates killer.



Vous venez de finir le jeu. Maintenant, il faut diriger les deux petits bonshommes pour qu'ils ouvrent le passage qui mène au stage suivant.

POUR ou CONTRE

- ▲ Appréciez la beauté des graphismes.
- ▲ Se transformer en animal, c'est cool ça.
- ▼ Le jeu est très looooooooooong !



Les petits samourais font leur apparition vers la fin du jeu. Un seul de leur coup d'épée est mortel. Attention donc...

EN RESUME

PLATE-FORME
SONY - 1 JOUEUR

Claymates est un bon jeu de plate-forme. Le seul inconvénient, c'est qu'il est beaucoup trop difficile.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	91%
SON	85%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	95%

83% INTÉRÊT

Prix environ 400 F

Sailor Moon

LES FILLES NE SE LAISSENT PAS FAIRE

Sailor Moon et sa bande sont prêtes à tout pour débarrasser la planète des monstres venus nous prendre notre énergie ! Retrouve les vite sur Super Nintendo ! Avec Sailor Moon les filles bastonnent dur !

BAN DAI

gratuit !

Dans chaque cartouche de jeu, un paquet de 10 cartes de collection A vous de jouer !

TEST

THE INCREDIBLE HULK

Bruce Banner n'est pas un homme comme les autres. Il y a une dizaine d'années, il a joué au cobaye en tentant sur lui une expérience unique afin de connaître les effets des rayons gamma sur l'homme. Maintenant, il sait... et il s'en mord les doigts. Désormais, une étrange créature l'habite : The Incredible Hulk...

Dans la vie, il y a des bons et surtout des mauvais côtés. Bruce Banner est l'exception qui confirme la règle. Dès qu'il s'énerve, son corps se métamorphose étrangement. D'abord, il grandit jusqu'à atteindre deux mètres de haut . Ensuite, sa musculature se développe démesurément. De plus, sa peau vire carrément du rose au vert !

Hulk est né... Bruce Banner a laissé place à un monstre capable de n'importe quelle prouesse : sauter à vingt mètres de haut, soulever dix tonnes de fontes ou repousser l'attaque de l'ennemi le plus costaud... Tout cela à cause d'affreux rayons gamma ! Ne croyez pas que notre bête est incontrôlable ! Au contraire, il travaille pour la justice.

Au tout début du jeu, vous assistez à la transformation de Bruce Banner en Hulk. Effrayant tout ça !

LOGITHEQUE

Final Fight, Battlemaniacs, Super Double Dragon, voilà les jeux auxquels nous pouvons comparer Hulk. Ce dernier propose en plus un petit côté aventure inexistant chez ses prédécesseurs. Bref, Hulk est parfait pour les joueurs ayant un cerveau assez étendu.

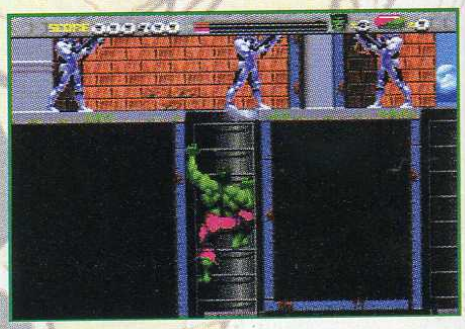
C'est Monsieur Plus

Son boulot n'est pas compliqué : Hulk doit démanteler une organisation du crime, dirigée par le maître des voleurs, The Leader. Il faut avouer que le scénario de Hulk ressemble assez à celui des autres jeux de bastons tels que Final Fight, Double Dragon ou Rival Turf. On tape à gauche, à droite, sur des tas d'ennemis et sur un boss (il y en a cinq en tout) avant d'accéder au niveau suivant. Hulk a toutefois un petit plus, que ses prédécesseurs n'offrent pas : un côté aventure. En effet, non content de castagner, il faut aussi chercher son chemin dans un dédale de couloirs. Imaginez ce qu'un tel jeu peut donner. C'est assez exceptionnel pour le souligner !

US Gold, l'éditeur, n'a rien trouvé de mieux que de nous proposer quelques énigmes. Quand vous ne pouvez plus avancer parce que vous êtes bloqué dans une impasse, vous tournez en rond jusqu'à ce que vous trouviez le système qui vous débloque. Il faut souvent frapper un levier, ou un objet des plus ano-

LA FAMEUSE GOUTTE DE SANG

Oui ! C'est la goutte de sang du quatrième niveau (celle-la même dont je vous parle dans mon texte). Je vous la montre afin de ne pas vous retrouver bloqué, comme Lionel, un mois durant ! Quand vous les frappez, vous activez un mécanisme qui vous permettant de progresser plus facilement.



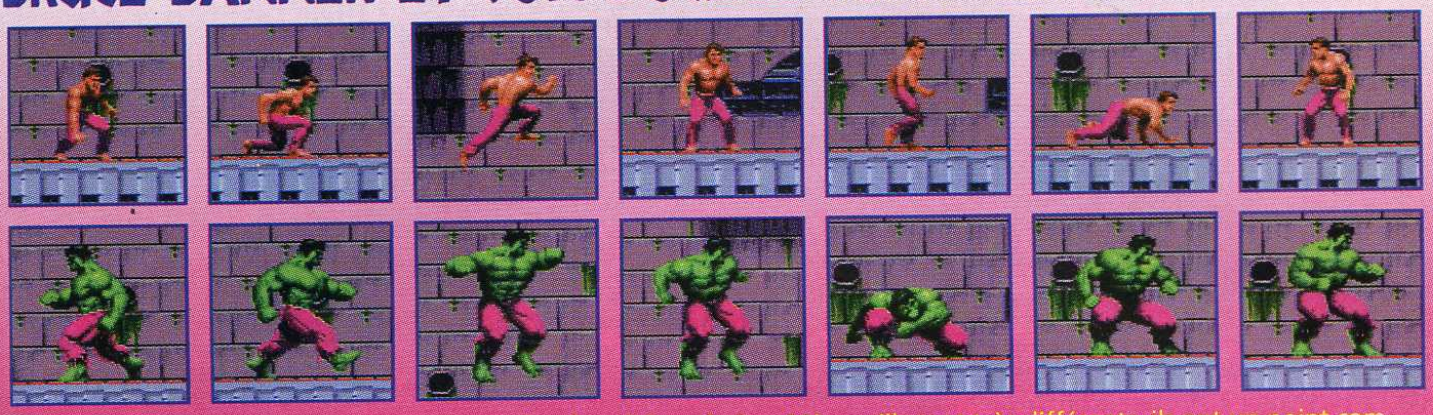
De temps en temps, Hulk est obligé d'emprunter des échelles pour franchir certains obstacles.

LES MONSTRES DE LA BANLIEUE OUEST !

Oui ! Les voilà... Voilà les gros monstres que vous combattez à la fin de chaque stage. Pas la peine de paniquer, ils ne sont pas si méchants qu'ils en ont l'air. Vous le verrez par vous-mêmes bien assez tôt.

1 • La corne du rhinocéros fait mal là où ça fait du bien... 2 • Superman fait des émules... la preuve, regardez ce boss. 3 • Cet homme n'a pas peur. Il se prend pour le maître de Hulk. 4 • Ce cerveau vous retire beaucoup d'énergie lorsqu'il vous touche. 5 • Bizarre... Le boss final succombe au bout de quelques coups.

BRUCE BANNER ET SON DOUBLE SONT LES PLUS FORTS !



Pour ne pas faire de jaloux, je vous présente les deux héros du jeu. Même s'ils sont très différents, ils ont un point commun : ils se baladent tous les deux sans chemise ! Ils n'ont pas peur de prendre froid, mais bon... l'hiver approche !

Hulk n'est pas très en forme ces temps-ci. Pour se remettre dans le bain, il fait de l'exercice en soulevant cette jeep.

dins, pour faire apparaître un passage invisible auparavant et désormais bien réel. Ces astuces sont très nombreuses. Les cinq niveaux en regorgent.

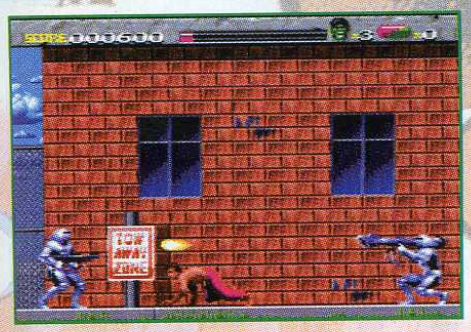
Petit Lionel deviendra grand...

Ainsi, Lionel est resté bloqué un mois entier au niveau 4. Il n'avait pas remarqué la petite goutte de sang qui suinte du plafond. Moi, le grand maître du jeu, je l'ai vu tout de suite et j'ai trouvé la solution : il suffit de taper dessus pour qu'une plate-forme apparaisse et que l'aventure continue. Je vous laisse découvrir les autres surprises qui vous attendent... Les niveaux sont bizarres. Certains passages sont inaccessibles. Cela est dû à votre taille trop imposante. La solution : redevenez le petit Bruce Banner en laissant vos ennemis vous frapper, sinon servez-vous d'une mégapotion ramassée. Vous pourrez alors vous mettre à quatre pattes, ramper et emprunter le passage qui s'offre à vous. Le couloir renferme très souvent un bonus : une vie ou une capsule. Jouez les gloutons pour que votre force augmente. Cela peut s'avérer utile contre les boss, comme le rhinocéros du premier niveau.

Ce Romain utilise un trident pour se défaire de Hulk. Il va vite se rendre compte que cela ne suffit pas.

Cette fois, Hulk montre sa véritable puissance. Il soulève une « petite » pierre de dix tonnes. Enfantin !

Tout homme normalement constitué sait que la force brute n'a jamais rien résolu. Un zeste d'intelligence est même indispensable pour progresser. Sachez donc qu'en plus de frapper comme un bourrin, vous pouvez utiliser ici un coup plus technique, l'uppercut. En restant baissé, et en appuyant sur le bouton des poings, Hulk cogne ainsi ses ennemis sans difficulté. Ne pensez pas pour autant que ce coup vous protège de vos ennemis. Vous n'êtes pas invincible. Au contraire ! Il



Bruce rampe pour que les deux robots ne puissent pas l'atteindre avec leurs pistolets. Simple, non ?

VOICI LES AFFREUX !

Je me suis donné beaucoup de mal pour vous présenter les méchants qu'affronte Hulk. Eh oui ! il n'y en a pas tellement que ça dans le jeu. Voir tout le temps les mêmes têtes devient rapidement lassant !

Le robot.

Le bétonneur.

Un Romain.

Une tête de feu.

La machine laser.

Le vilain monstre.

Une larve étrange.

Un autre monstre.

LE PREMIER NIVEAU !

Le premier niveau grouille de robots (1) qui cherchent tous à vous détruire. Sans vous préoccuper des premiers, foncez jusqu'à ce que vous en rencontriez un armé d'un bazooka (2). Vous ne pouvez pas éviter son tir alors poursuivez votre route. Vous voilà pris en sandwich (3) ! Que faire si ce n'est se baisser pour éviter les tirs ? Le bon temps est revenu : la preuve, vous étranglez l'un de vos adversaires (4). Ensuite, vous franchissez le mur qui se trouve devant vous (5) avant de démolir un autre robot (6)... On s'amuse comme des fous !

vous laisse même un certain temps vulnérable. Heureusement, il retire beaucoup d'énergie à vos adversaires...

Faites votre choix

Pour conclure, il faut avouer que Hulk est un peu répétitif ! Même en cherchant votre chemin, vous devez frapper comme un bourrin tout ce qui se présente. C'est lassant. Un autre problème, on dispose de peu de vies pour finir le jeu. Quelques-unes dissimulées dans les niveaux mais ce n'est toujours pas suffisant. L'ambiance sonore est quant à elle assez pauvre. Les coups résonnent comme des casseroles. Dieu merci, les graphismes sauvent l'ensemble de la noyade. Bref, si vous êtes un inconditionnel de la castagne et que vous n'avez pas eu votre dose depuis belle lurette, procurez-vous The Incredible Hulk. En revanche, si Final Fight vous a saoulé dès la première partie, ce n'est pas la peine de jeter votre dévolu sur Hulk. Personnellement, j'ai bien aimé le côté aventure de Hulk. C'est réellement novateur pour un jeu de baston ! La balle est maintenant dans votre camp...

Dav tout vert !

L'étranglement est vraiment une prise barbare mais assez efficace par moments !

LES (QUELQUES) BONUS DU JEU

Au cours de votre aventure, les bonus sont assez rares. La plupart du temps, ils sont planqués dans des passages secrets et il faut donc s'évertuer à les chercher. J'ai fait ma part de boulot en vous les montrant... maintenant, c'est à vous de les trouver. Bonne chance !

Ramassez donc cette lettre, elle est très utile pour augmenter votre score.

Cette capsule rend Hulk vraiment fou furieux. Planquez-vous, ça va chauffer !

Le pistolet n'est utile qu'à Bruce Banner. Hulk a des arguments tout aussi percutants.

Si vous détruisez cette jarre, vous obtenez quelques capsules très utiles..

Le cœur vous donne une vie supplémentaire. Classique mais toujours bienvenu !

POUR ou CONTRE

- ▲ Le côté recherche est omniprésent.
- ▲ On retrouve les héros des comics.
- ▼ Pas assez de vies pour progresser correctement.
- ▼ Palette de coups restreinte.

EN RESUME

BEAT'EM ALL
US GOLD - 1 JOUEUR

Ce qui est sûr, c'est que les amateurs de beat'em all prendront un pied intégral. Toutefois, on ne peut pas jouer à deux !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	84%
SON	82%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	90%

86% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

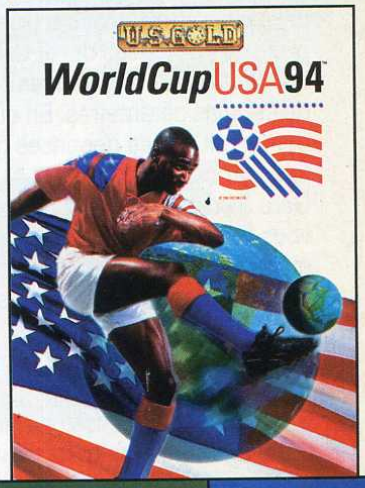
Official Licensed Product

Le seul jeu de foot qui mérite le label officiel "World Cup USA '94"

Vous seriez branché par une simulation de foot très RÉALISTE? Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous ÉCLATER, et-pour longtemps.

Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA '94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de STRATÉGIE.

- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM



U.S. GOLD

Sortie mondiale le 3 Juin 1994

WorldCupUSA94™

© 1991 WC'94 / ISL

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA' 'MEGA DRIVE' 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

TEST

DESERT FIGHTER

Si un dictateur du Moyen-Orient envahit un pays voisin riche en pétrole, vous iriez combattre l'agresseur vous ? Non ? Alors passez votre chemin car ici on respecte le nouvel ordre mondial. C'est facile, il suffit de s'engager dans les forces des Nations unies et d'avoir son brevet de pilote.

Nous sommes en janvier 1990. Les force armées du Zarak (du quoi ?) ont pris le contrôle des ressources pétrolières d'un petit pays tranquille. Le monde entier retient son souffle. D'autant plus que la menace chimique est sérieuse. Ce scénario catastrophe vous rappelle peut-être quelque chose ? En tant que pilote de l'Onu, vous devez détruire les cibles qui vous sont assignées en tenant compte de certains paramètres. En effet, il faut garder un œil sur les dépenses gouvernementales, le pouvoir politique et la popularité. Gare aux réactions de l'opinion publique si vous abîmez des civils ou des soldats alliés, même si l'ennemi s'en sert comme bouclier humain ! La négligence de ces facteurs peut vous coûter la victoire.

Y a du taf !

Pour finir les huit missions qui vous attendent, il faut respecter un taux de destruction minimum. C'est-à-dire qu'il faut bousiller 80 à 100 % des objectifs selon les missions. Cela va des bases aériennes jusqu'aux usines d'armes en passant par les batteries de missiles Scuds. Le nombre de sorties, le temps, les armes et le fuel sont limités. Ne flânez pas ! Après avoir déterminer le niveau de difficulté, choisissez votre zinc. Vous avez le A10, le fameux *tank killer*, agile et lent, donc le plus apte à détruire les cibles au sol (99,99 % des objectifs !). Le F15 est très rapide mais moins maniable. On l'utilise pour le combat aérien.

La guerre en direct live

Pour vous aider, le haut commandement met à votre disposition des informations accessibles à partir du quartier général. C'est aussi de là que vous sauvegardez votre partie en appuyant sur <start> ! Dans votre avion, en pressant <select>, une carte répertorie les cibles grâce à la reconnaissance par satellite. Au fil du temps, des bulletins télévisés de GNN (et pas CNN !) font le point sur la situation tant militaire que politique. Sur le terrain, sortez de la zone de combat dès que vous êtes à court de carburant, de munitions ou lorsque votre « piège » est truffé de plomb. Un conseil : avant de détruire les cibles, éliminez chars et DCA qui les protègent. Pour cartonner, vous avez le choix entre des bombes de 500 livres et des missiles. Qui sait, peut-être aurez-vous à combattre la terrible garde rouge, une troupe d'élite Zarak.

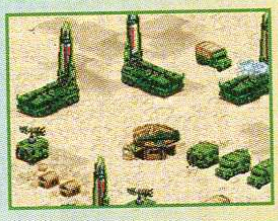
LOGITHEQUE

Aucun doute, Desert Fighter fait immédiatement penser à Desert Strike. L'action est la même, à part le fait que vous pilotez un avion. C'est un peu léger comme différence ! Heureusement, le jeu tient compte de la politique qui évolue en fonction de vos résultats. Rien de nouveau donc sous le soleil koweïtien.

Principaux objectifs

Les radars : leur destruction est très importante car ils détectent tous vos mouvements.

Pour les campements : n'hésitez pas à utiliser les bonnes grosses bombes de 500 livres.



Les Scuds : détruisez leurs rampes de lancement avant qu'elles ne libèrent les missiles.

Les usines d'armement : ici on ne fabrique pas des pistolets à eau mais des armes...

Les raffineries de pétrole : il faut couper l'approvisionnement en carburant de l'armée Zarak.

La capitale Zarak : remarquez la photo de Saddam ! On reste civilisé, on ne tue pas les civils.

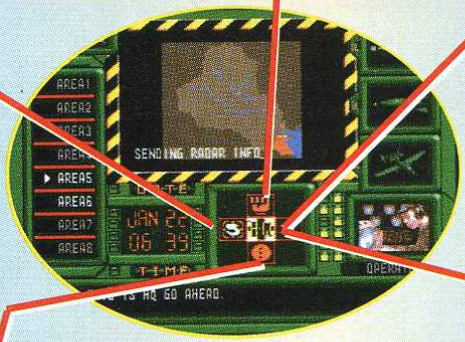
Les bases aériennes : c'est plus facile de moucher un Mig cloué au sol que dans le ciel...

Le QG ennemi est très bien protégé. Heureusement que la mission se déroule de nuit.

VOTRE QUARTIER GÉNÉRAL

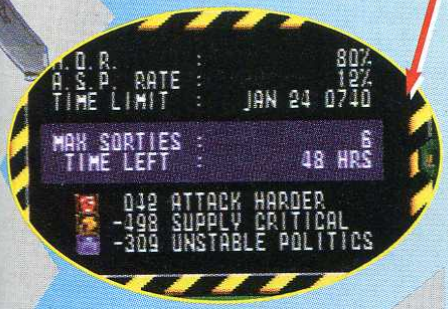
Une fois que vous avez pris connaissance de l'ensemble de la mission qui vous est proposée, il ne vous reste plus qu'à subir en pleine face les postillons d'un Marines déchaîné qui vous hurle toutes les infos de dernière minute. Parlez dans l'hygiaphone.

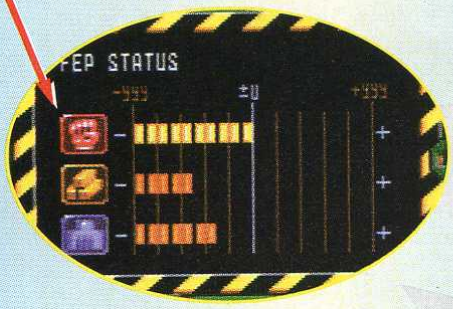
Les services secrets et leur batterie de satellites ont de quoi satisfaire les plus gourmands en informations. Tout y est disponible à volonté: les objectifs, les cibles potentielles, la marque des chaussettes des soldats zaraks...



À partir de votre quartier général, vous accédez au choix de l'avion et à un tas d'informations fournies par les services secrets.

Deux avions vous attendent dans le hangar : le chasseur F15, pour le combat aérien et le A10, plus apte aux missions air-sol. Il est également possible de les équiper de bombes ou de missiles en fonction des objectifs.





Les statistiques font le point sur vos résultats et leurs conséquences tant au niveau financier que politique. Ne gaspillez pas fuel et munitions. L'opinion publique vous reste favorable tant que les civils et les soldats alliés sont épargnés.

Si le jeu accroche au début, l'action est trop répétitive. O.-K. ! les objectifs changent mais c'est à peu près tout. En revanche, les bruitages et la musique sont sympa. D'ailleurs en général, tout ce qui est autour de l'action en elle-même est assez correct. Certaines scènes intermédiaires sont en haute résolution. Ça clignote un peu, mais c'est cool. Dans l'ensemble Desert Fighter comblera les amateurs du genre. Pour les autres, circulez ! y a rien à voir...

Longan

La Guerre du Golfe en *direct live* sur GNN, Ça vous rappelle certainement quelque chose, non ?

POUR et CONTRE

- ▲ L'intégration de la politique et des finances.
- ▲ Une bonne jouabilité.
- ▲ La sauvegarde est bienvenue.
- ▼ Une action trop répétitive.
- ▼ Faible durée de vie surtout en mode facile.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
US GOLD - 1 JOUEUR

Un jeu qui n'est pas très novateur et qui s'adresse surtout aux nostalgiques de la Guerre du Golfe.

GRAPHISME	80%
ANIMATION	80%
SON	89%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	70%
INTÉRÊT	85%

Prix environ 450 F

TEST

ESPN BASEBALL TONIGHT

Si votre rêve le plus fou est de faire partie du célébrissime « Hall of Fame » américain, il ne vous reste plus qu'à vous entraîner pendant les quinze prochaines années ! Si vous souhaitez accélérer le processus, pas de problème ! Avec ESPN Baseball Tonight de Sony Imagesoft, c'est comme si c'était déjà fait... Enfin presque !

Si les simulations de base-ball sont assez bien réalisées sur Super Nintendo, les éditeurs ont jusqu'ici négligé l'ambiance des stades américains. Qui dit ambiance dit également pop-corn dans les gradins, superproduction télé, olas et jingles musicaux au synthé destinés à divertir le public. Avec ESPN Baseball Tonight, Sony Imagesoft vous offre le rêve américain sur un plateau d'argent...

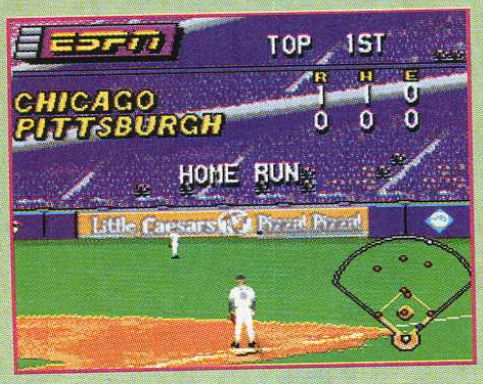
Comme à la télé !

Les nostalgiques du ST et de l'Amiga se rappelleront de la gamme des ESPN Tonight. Elle a marqué son époque grâce au travail des programmeurs sur les bruitages et la couverture télé des commentateurs. ESPN est la chaîne sportive la plus côté des États-Unis. De plus, les animations ont bénéficié du système de rotoscoping, qui consiste à filmer des joueurs en action avant de les digitaliser. Vous remarquerez aussi le mouvement hyperpeaufiné du *catcher* qui reçoit la balle, accompagné du bruit très caractéristique du gant. Vraiment très réaliste !

En mode <Home Run Derby>, l'ordinateur évalue votre capacité à faire des *home run*. Bonne chance !

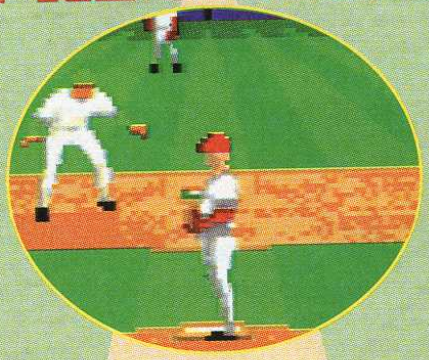
NEW YORK CHAMPION ?

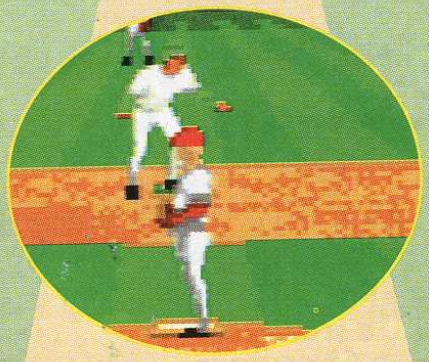
Depuis 1979, les mythiques New York Yankees n'avaient pas remporté de World Series (championnat du monde). Eh bien ! ils reviennent en puissance cette saison avec des joueurs comme Don Mattingly et Wade Boggs. Dans la division américaine de l'Est, il mène maintenant le championnat avec plus de dix victoires d'avance. Même si la saison est loin d'être finie, on y croit. En plus, c'est mon équipe préférée !



Et voilà, comme quoi il est possible de frapper un *home run* dans un jeu vidéo de base-ball.

UNE BONNE PRÉCISION





Pour la première fois, votre coureur en seconde base bénéficie d'une excellente maniabilité. C'est vous qui gérez entièrement le déplacement du coureur : vous n'êtes pas obligé de courir et vous pouvez avancer pas à pas.

LOGITHEQUE

Si le base-ball fait fureur aux États-Unis et au Japon, il existe peu de jeux en France. L'unique est Carl Ripken Baseball Jr., intéressant mais très creux au niveau des règles. Pour faire dans la fantaisie, Baseball 2020 vous projette dans un base-ball futuriste. Ce hit sur Neo Geo manque un peu de pêche sur la Super Nintendo. Finalement, ESPN est la seule simu digne de ce nom !

Little Caesars Pizza! Pizza!

VIVA LA PUB !

Pour la petite histoire, Little Caesar's Pizza ! Pizza ! est un des sponsors de ESPN. Cette compagnie est sur le point de dépasser le géant Pizza Hut. Quant à ESPN, c'est une chaîne de télévision sportive qui prête son nom et... donne son argent !

ESPN

les newcomers

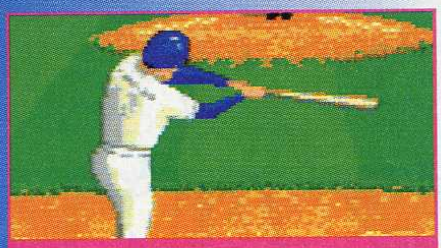
Depuis un an, la ligue professionnelle de base-ball a vu arriver deux nouvelles équipes : les Florida Marlins et Les Colorado Rockies. Si les débuts ont été difficiles, on espère vraiment les voir faire une percée cette année. Vive la Floride et Disney !

La vue du terrain est unique : le scrolling se déplace indépendamment de la balle. Cependant, sur les balles longues, cette vue ne permet pas d'évaluer exactement le point de chute. Un problème que l'on retrouve sur les *doubleplay* (double jeu) en *infield* (zone de jeu entre les quatre bases) : on les rate facilement à cause de la maniabilité un peu lente des joueurs en champ intérieur.

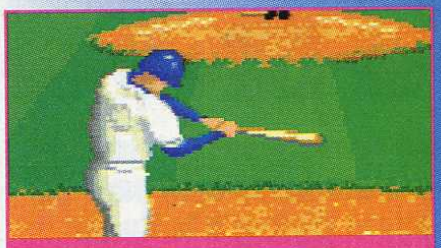
Effets de balles

On peut frapper la balle de trois façons : par dessous, par dessus et puis à hauteur normale. Ces swings influent sur la trajectoire de la balle. Malheureusement, on a rien sans rien : on ne peut déplacer le batteur que de gauche à droite. Heureusement, le *pitcher* (celui qui lance) peut donner tous les effets possibles à la balle : à vous de placer le bon swing au bon moment. En plus, il existe un mode <Home Run Derby> où vous devez taper un max de *home run* sur quinze lancers. ESPN Baseball peut se vanter d'être la meilleure simulation de base-ball : à conseiller à tous les fans !

Pitt Chaire à canon.



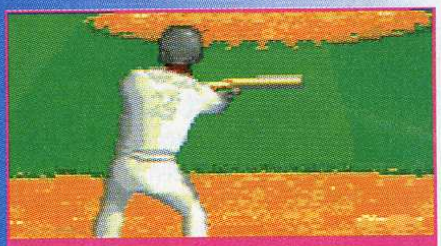
Batte haute : la balle part très vite à ras de terre dans la zone de jeu. Très difficile à rattraper !



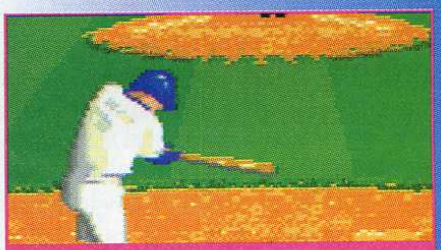
La position moyenne de la batte permet d'assurer sans risque une base à l'équipe.

Swinguons pour de vrai !

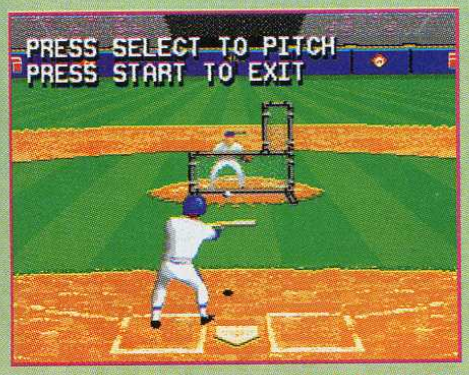
Comme vous pouvez le constater, ESPN Baseball Tonight vous permet de frapper la balle de plusieurs façons. Les pros du base-ball pourront enfin appliquer les lois de la frappe à la lettre. Quant aux autres, de longues heures d'entraînement les attendent...



Vous pouvez également tenter un punt pour réaliser un amorti et gagner ainsi une base.



C'est la position basse pour le *home run* ou faire un sacrifice, s'il y a un joueur en troisième base.

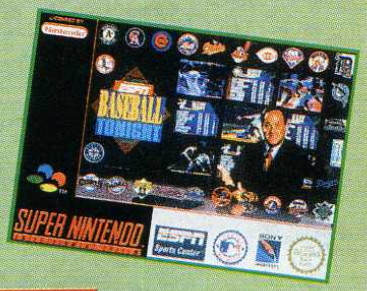


Pour vous entraîner au *pitch* (lancer) ou à la batte, rien de mieux que de s'essayer au mode <practice>.

Dans sa tronche ! Il a le droit d'aller directement en première base, mais avec le nez explosé.

LE PITCHER A DES YEUX !

Bonne idée : votre pitcher peut observer les déplacements des coureurs en première et troisième base grâce aux boutons < L > et < R >. Ne vous faites pas voler une base !



POUR ou CONTRE

- ▲ Une ambiance d'enfer avec les bruitages et jingles.
- ▲ De superbes animations qui cartonnent !
- ▲ Le système de gestion du batteur est exceptionnel.
- ▼ Il manque quand même des détails importants.

EN RESUME

SPORT

SONY - 1 À 2 JOUEURS

Une véritable simulation de base-ball avec des innovations d'enfer pour vos Super Nintendo.

GRAPHISME	88%
ANIMATION	89%
SON	86%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	87%

86% INTÉRÊT

Prix environ 450 F

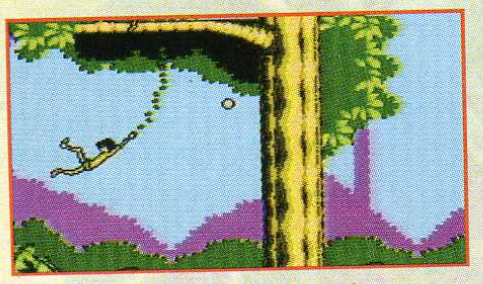
TEST Le Livre de la Jungle

Vous connaissez certainement le célèbre héros créé par Rudyard Kipling à la fin du siècle dernier et le film de Walt Disney. Aujourd'hui, votre rêve devient enfin réalité : vous êtes Mowgli ! Après la Super Nintendo, il y a maintenant quelques semaines, Virgin adapte enfin Le livre de la Jungle sur notre bonne vieille NES ! En route pour l'aventure dans la jungle de nos rêves !

Nous sommes quelque part en Afrique, en pleine jungle équatoriale. C'est là que notre jeune héros habite. En fait, Mowgli ne s'est pas installé dans cette région de son plein gré. Lorsqu'il n'était qu'un nourrisson, il fut sauvé de la mort par une meute de loups alors que ses parents disparurent. Depuis ce jour, Mowgli coule une enfance plutôt heureuse, tantôt avec ses nouveaux parents, les loups, tantôt avec ses amis, les singes. Mowgli n'a jamais sympathisé avec Sher Kan. Ce dernier est un tigre énorme qui, pour faire parler de lui, n'a rien trouvé de mieux que d'exterminer tous ses confrères velus.

L'aventure, c'est l'aventure...

Pour stopper cette folie meurtrière, Mowgli part à l'aventure afin d'éliminer le tigre fou. Pour le retrouver, il se balade à travers une dizaine de niveaux pleins de pièges en tous genres. Sa mission : ramasser des diamants dispersés ça et là. Quand vous les avez tous en votre possession, vous accédez au stage suivant et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un boss apparaisse. Il faut beaucoup de temps pour vaincre les boss. Ne vous pressez donc pas et suivez le dic-



Pour franchir certains obstacles, Mowgli est obligé de se prendre pour Tarzan. Regardez-le se balancer au bout de cette liane.

Walt Disney est vivant !

Même si le sprite est assez petit, il faut féliciter Virgin pour l'avoir doté d'une superbe animation. Sur NES, on n'avait encore jamais vu cela auparavant. Jugez-en plutôt par vous même et reconnaissez qu'une fois de plus, vos très humbles serviteurs de Banzzaï ont fait du bon boulot.

MIAM MIAM, LES BONUS !

La grappe de raisin remonte et vous donne de nouvelles forces, vous en aurez bien besoin !

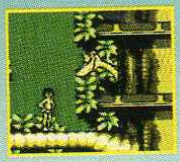
Rien de mieux qu'une petite banane à quatre heures pour récupérer un peu de force.

Récoltez tous les diamants pour passer au niveau suivant, ou pour affronter le boss.

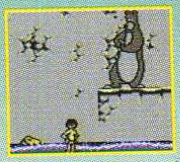
Les vies ne sont pas très difficiles à trouver. En plus, il y en a un peu partout. Cherchez bien !

Une nouvelle fois, Mowgli attend que l'orage passe : il se cache en attendant des jours meilleurs.

LE ZOO DE MOWGLI !



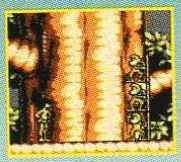
Le premier monstre est un énorme boa. Pour le tuer, c'est tout simple : il faut lui tirer dans la tête.



Pour que Baloo devienne votre ami, vous devez d'abord l'apprivoiser. Foncez-lui dans le lard !

Dans les ruines mayas, vous êtes victime d'une agression. Trois singes vous tombent dessus...

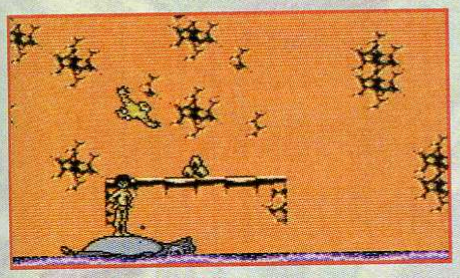
La mère des trois quadrumanes que vous venez d'affronter débarque et elle n'est pas contente.



C'est bien lui : Sher Kan, le tigre qui terrorise la jungle depuis des années. Un, deux, trois... Fight !

LOGITHEQUE

Le livre de la Jungle possède un avantage indéniable que les Mario et autres Chip and Dale n'offrent pas : c'est avant tout un dessin animé qui a d'abord fait fureur au cinéma.

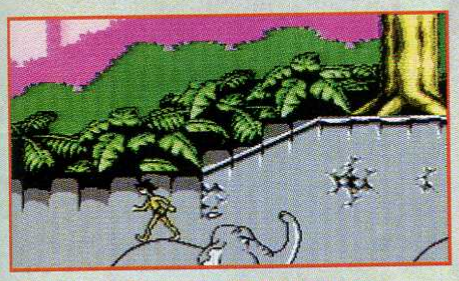


Baloo est battu ! Désormais, il va vous accompagner durant toute votre aventure. Merci qui ?

ton : « Prudence est mère de sûreté. » Ensuite, et seulement ensuite, vous jouez les chercheurs d'or dans un bonus stage. Une nouvelle fois, il faut récolter des diamants pour augmenter votre score. Un truc assez secondaire, quoi !

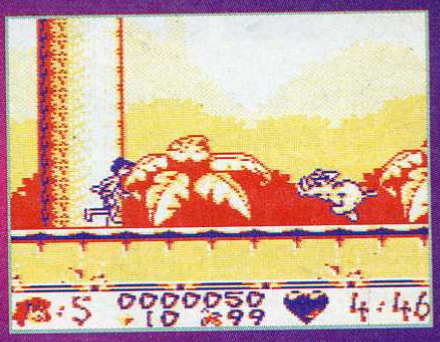
Mowgli ou Tarzan ?

Les graphismes des niveaux sont assez « secs ». Cela est dû aux quelques couleurs qui les composent ainsi qu'au manque d'animations de l'arrière-plan. Heureusement, les musiques sauvent l'ensemble : je me suis surpris à les fredonner... Les pièges sont nombreux : vous tomberez dans des gouffres sans fond ; vous vous empalerez souvent sur des piques acérées ; ou vous subirez tout simplement la morsure d'un affreux serpent. Sans oublier que le temps est compté. Il faut terminer le niveau en quelques minutes, en sachant que chaque stage est un véritable labyrinthe. Dans le second niveau, par exemple, vous montez au sommet d'un arbre : vous ne devez pas simplement sauter de branche en branche, mais jouer à Tarzan. Vous vous balancez d'une liane à une autre et vous rebondissez sur vos ennemis... Sans oublier les portes dérobées : quand vous passez au travers, elles vous téléportent d'un endroit à un autre et rendent votre périple encore plus horrible. Une map aurait été réellement très utile. Mais bon, on se débrouille avec les moyens du bord, comme en 40...



Décidément, vous ne changerez jamais. Vous utilisez une nouvelle fois un animal pour vous déplacer.

ÇA SE PASSE AUSSI SUR GAME BOY



Jungle Book Game Boy sort en même temps que le jeu NES. À première vue, cette mouture est identique mais l'animation de Mowgli est moins fluide. Bon, qui s'en plaindra à part les puristes du genre ?

Même si le jeu n'est pas monotone, il faut avouer que son principe n'est pas novateur. On peut toujours inventer ou trouver quelque chose de génial pour un soft comme Le livre de la Jungle. Ce n'est pas le cas cette fois-ci. L'ensemble est redondant, assez ennuyeux même. Si vous possédez déjà la série complète des Mario et autres jeux du même genre, vous ne prendrez pas votre pied. À moins d'être vraiment un inconditionnel de Rudyard Kipling, quoi de mieux qu'une toute petite aventure aux côtés du gentil Mowgli ?

Dav

LES SBIRES DE SHER KAN !

Il est vraiment joli ce petit crapaud...

Ce piranha n'a pas encore déjeuné.

Le crocodile va retourner au zoo !

Le raton laveur utilise sa queue comme arme.

POUR et CONTRE

- ▲ L'animation est criante de vérité !
- ▲ Encore un soft qui va plaire aux petits.
- ▼ Les graphismes font vraiment peur.
- ▼ Les niveaux sont bien trop longs.

EN RESUME

PLATE-FORME
VIRGIN - 1 JOUEUR

Venez vous amuser aux côtés de Mowgli. En plus, c'est génial et sans risque.

GRAPHISME	76 %
ANIMATION	92 %
SON	93 %
JOUABILITÉ	88 %
DURÉE DE VIE	88 %
INTÉRÊT	80 %

Prix environ 250 F

TEST

DONKEY KONG

Alors qu'on attend toujours la suite des aventures de Mario sur Super Nintendo, la Game Boy ne cesse d'accueillir sa star préférée. En fait de Game Boy, c'est plutôt la Super Game Boy qui est à l'honneur. En effet, Donkey Kong utilise les capacités ultimes de cet astucieux périphérique. C'est donc avec joie et bonne humeur que j'entame mon premier test Super Game Boy... Que d'émotions !

Je ne vous retrace pas l'historique de ce cher Donkey Kong ! Vous connaissez certainement tous cet énorme singe, largement inspiré de King Kong, qui passe la plupart de son temps à enlever la fiancée d'un brave plombier. Le brave plombier en question, il s'appelle Mario et a bien évolué depuis 1980. Alors qu'il ne pouvait que sauter et grimper aux échelles, il possède aujourd'hui toute une flopée de nouveaux mouvements qui le classeraient presque au rang de personnage de Super Street (*ndlr* : Lion, on va finir par se fâcher...) ! Il peut par exemple marcher sur les mains pour effectuer de supersauts, faire des mégaflips arrière, grimper sur des lianes, porter des objets, s'en débarrasser, etc. Ainsi doté, il peut traverser près de 100 niveaux en affrontant de temps en temps Kong en personne. Le but de chaque niveau est extrêmement simple :

Accroché sur cette barre, Mario peut tourner tout autour pour se projeter dans les airs.

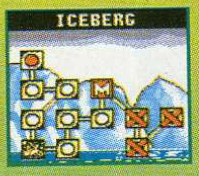
LOGITHEQUE

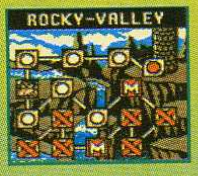
Voici un jeu qui ressemble beaucoup à Mario Land. Son côté réflexion nous rappelle aussi Lemmings. Donkey allie parfaitement l'esprit Nintendo à l'esprit « énigmes prises de tête ». À ne surtout pas considérer comme une suite de la série des Mario...

Donkey story

Sachez que le nom de Donkey Kong provient tout simplement d'une erreur. L'ennemi se prénommait Monkey Kong (bien plus logique). C'est une erreur typographique qui est à l'origine de Donkey. Donkey Kong fait donc sa première apparition sur arcade en 1980. Il obtient un succès monstrueux. Une suite est donc réalisée un an plus tard sous le titre de Donkey Kong Junior. Viennent ensuite les fameux Game & Watch, ces petits jeux électroniques à écran LCD. Les versions NES de Donkey Kong et Donkey Kong Junior sortent en 1983. C'est la dernière fois qu'on a entendu parler du fameux singe ! Revoilà donc Donkey Kong (Super Game Boy) et Donkey Kong (Super Nintendo), deux petites merveilles dans leur genre !

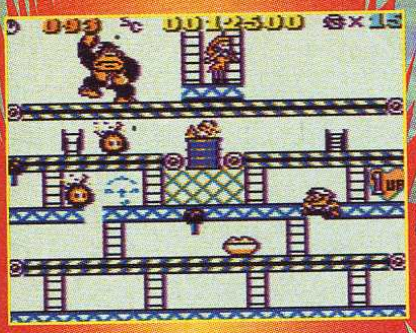
PLUS DE 90 NIVEAUX DANS LA TRONCHE !



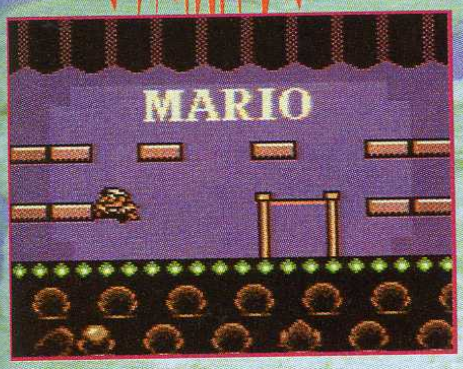


Voici le cheminement que va suivre Mario après le niveau zéro (à partir du premier niveau, donc...). Avant chaque stage, une jolie image en couleur vous indique le parcours de notre brave Mario. Dans l'ordre, il faut visiter la ville, la forêt, le bateau, la jungle, le désert, l'avion, l'iceberg, les montagnes et finalement la tour de Donkey Kong. Soit en tout plus de 90 niveaux, en comptant les affrontements directs avec Kong !

SOUVENIRS, SOUVENIRS...

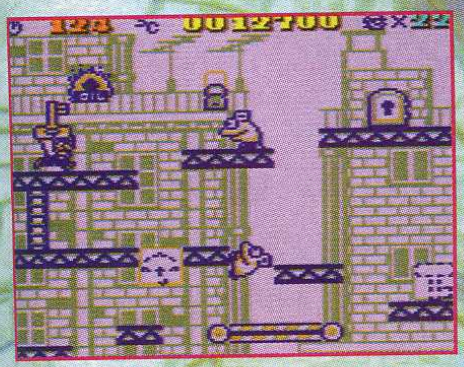


Le niveau zéro de Donkey Kong reprend pixel pour pixel la version originelle du jeu sortie il y a quinze ans. Ici, Mario se contente de sauter par-dessus les caisses ou de les fracasser avec son marteau. On remarque que même les petites musiques et les scènes de transition sont d'époque. Nintendo a pensé aux nostalgiques ! Vas-y papy, baisse la tête...

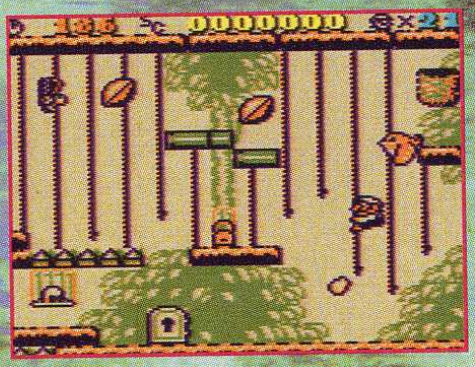


Durant l'intro, Mario fait son cinéma et montre ses mouvements.

trouver la sortie ! Pour ouvrir la porte, il faut d'abord trouver une clé puis aller à la serrure. Le seul problème, c'est que quand Mario porte la clé il est limité en mouvements. Et si jamais il a le malheur de poser la clé trop longtemps, elle disparaît pour réapparaître à son lieu d'origine, souvent très éloigné de la sortie ! Ça paraît difficile mais, croyez-moi, ça l'est réellement ! La majorité des niveaux proposent également des challenges dignes de Lemmings : manettes pour actionner des portes, *items* pour créer des plates-formes... Pas de quoi s'ennuyer !



Avec une clé au-dessus de la tête, Mario court vers la porte.



Saviez-vous que Mario comptait également Tarzan parmi ses ancêtres ! La preuve en images...

Si j'avais un marteau...

Ce serait encore trop facile si quelques ennemis n'étaient pas de la fête. Pour les éliminer, une seule solution : trouver un marteau et leur enfoncer le crâne ! Plus amusant, on peut monter sur le dos d'un ennemi pour traverser certains obstacles... Voici donc un cocktail détonnant d'action, de réflexion et parfois même de perplexité qui prouve que Nintendo a encore un bel avenir devant lui. En plus, c'est un véritable régal : la réalisation du jeu est particulièrement bien soignée : *mmmmhhh*, j'en reprendrai bien un 'tit peu ! Il faut aussi reconnaître qu'on s'amuse bien plus sur Super Game Boy que sur Game Boy. Eh oui ! on profite de graphismes étonnamment plus détaillés. Normal me direz-vous, on joue sur la télé du salon. Si la Super Game Boy n'est pas une portable, ne l'oublions pas, le jeu reste jouable sur les deux consoles. Finalement, c'est du *very good* du début jusqu'à la surprise finale !

Lion-key Kong

GAGNAGE DE VIES

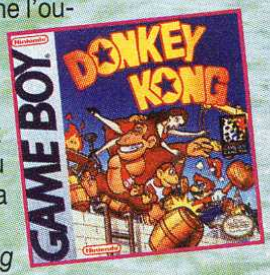
Entre chaque niveau, si vous avez réussi à attraper les trois bonus mystiques, vous accédez à un des deux bonus stage. Ils sont régis par le hasard mais, en sachant vous y prendre, vous finirez avec un maximum de vies !

POUR et CONTRE

- ▲ Une bonne réalisation.
- ▲ Des énigmes corsées à souhait.
- ▲ Bonne durée de vie grâce aux sauvegardes.
- ▼ Plus fait pour la SGB que pour la GB...

L'ULTIME DONKEY KONG !

Bien sûr, maintes et maintes fois, il faut vous remettre à l'ouvrage et affronter Donkey en lui balançant des tonneaux à la tronche. Le seul vrai boss est ce Donkey Kong géant qui essaie de vous écraser de ses gros petits poings rageurs. Parviendrez-vous à vous en débarrasser ?



EN RESUME

PLATE-FORME
NINTENDO - 1 JOUEUR

Premier jeu Super Game Boy, Donkey Kong est déjà une référence pour les possesseurs de ce périphérique. Un top !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	87%
SON	89%
JOUABILITÉ	95%
DURÉE DE VIE	92%
INTÉRÊT	92%

Prix environ 250 F

TEST

TETRIS 2

Que ceux qui n'ont encore jamais entendu parler de la tetrismania aillent vite se recoucher, c'est grave ! Ceux-là doivent apprendre que cette maladie contagieuses a tout d'abord frappé les possesseurs de Game Boy. Ce n'est qu'ensuite que l'épidémie se propagea de console en console et de cerveau en cerveau !

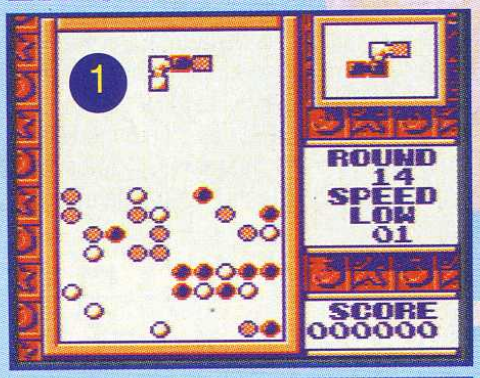
À l'époque, les symptômes étaient reconnaissables : tics nerveux, insomnies, jurons... Tout cela grâce à l'imagination d'un Soviétique : Alexey Pazhitnov. Ce jeux de réflexion était, et reste encore, une référence. Si le but de Tetris consiste à empiler des formes géométriques pour faire des lignes, il en va autrement de Tetris 2 ! Après la page de présentation, vous avez le choix entre les deux modes traditionnels : mode un joueur ou mode versus.

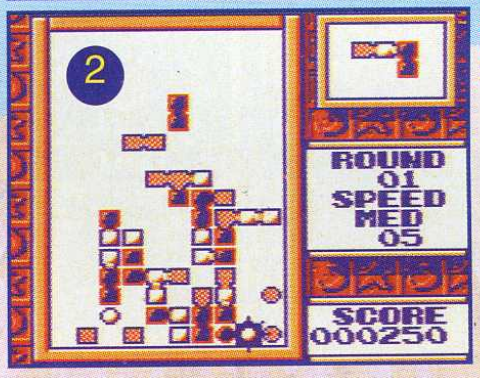
Il faut éliminer !

Après avoir paramétré la vitesse de défilement des blocs, le nombre de *rounds* et choisi entre trois mélodies ou le silence, le but consiste à éliminer des boules clignotantes inamovibles placées au début des niveaux. Pour cela, vous disposez de blocs constitués de briques de teintes différentes. Certains se fragmentent en deux ou trois morceaux, multipliant ainsi les combinaisons ! Pour supprimer une boule, il faut placer au moins trois briques identiques verticalement ou horizontalement, heureusement qu'on ne gère pas les diagonales ! Pour finir certains niveaux du premier coup : on doit placer le premier bloc au bon endroit et dans le bon sens ! En mode versus contre l'ordinateur, plus vous loupez vos coups, plus le « plafond » de votre adversaire baisse et réduit son temps de réflexion. J'avoue que pendant les cinq premières minutes l'enthousiasme m'a fait faux bon ! Ensuite, la magie opère et il est difficile de lâcher cette maudite Game Boy.

Longan

EN SOLITAIRE ▼

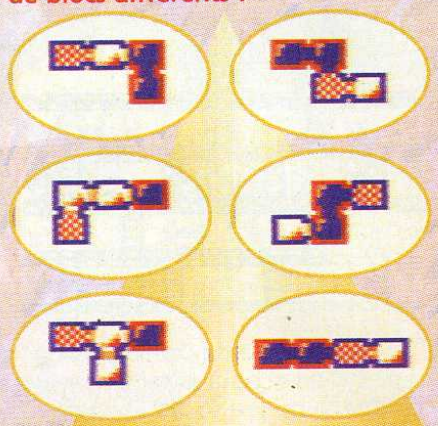




En mode <normal> (1), il n'y a que des boules à éliminer. En mode <puzzle> (2) il faut vous débarrasser de blocs qui sont bien génants !

Blocs en forme !

Toutes les combinaisons de couleurs (gag !) sont possibles avec ces blocs. Je vous laisse imaginer le nombre de blocs différents !



Si ces pièces sont du costaud...

... celles-ci sont très fragiles. Sachez les utiliser à bon escient !

LOGITHEQUE

Les jeux de réflexion constituent un genre qui s'adapte bien aux consoles portables. La parenté avec Tetris est flagrante, vous vous en seriez douté ! On peut évoquer une filiation avec l'excellent Klax. Un compromis, assez intéressant au final, qui a pour mérite de renouveler le genre.

POUR et CONTRE

- ▲ Renouveler le genre en restant fidèle au concept originel.
- ▲ Le mode deux joueurs.
- ▲ Les musiques sont assez sympa pour le genre.
- ▼ Difficile de différencier les briques sur l'écran.

EN RESUME

RÉFLEXION

NINTENDO - 1 À 2 JOUEURS

Si vous avez aimé Tetris, vous serez accroché par cette suite. Complexe à souhait, elle vous tiendra des heures en haleine. Une réussite !

GRAPHISME	70%
ANIMATION	80%
SON	85%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	94%
INTÉRÊT	91%

Prix environ 250 F

PREPARE-TOI AU CHOC !

MORTAL KOMBAT II®

SEGA GAME GEAR™

SEGA MEGA DRIVE

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAL VERSION

SKYROCK
PLUS DE TUBES, MOINS DE PUB

Jeux & astuces 3615 Acclaim et au 36.68 10.25 2,19 F/mn

MIDWAY® Acclaim entertainment, inc.

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved. MORTAL KOMBAT© II © 1993 Licencesed from Midway© Manufacturing Compagny. All Rights reserved.

G.E.M

TEST

PROBOTECTOR 2

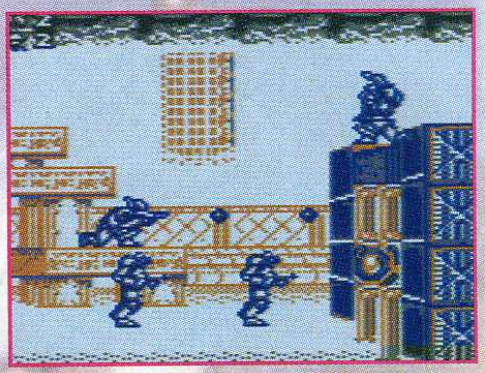
UN COUP DE MAIN : 3615 KONSOL !

Qu'est-ce qui est long, dur et qui différencie l'homme de la femme ? Z'avez pas trouvé ? C'est le service militaire ! J'ai osé cette intro juste pour vous dire que le héros du jeu s'est engagé à sa naissance ! Même un robot doit suivre un entraînement pour exterminer les extraterrestres et les machines venues d'ailleurs...

C'est dans l'optique salvatrice et généreuse de sauver la Terre que notre héros métallique s'engage seul dans cette lutte contre l'envahisseur. Si vous ne le saviez pas encore : l'envahisseur est de retour sur notre Terre (*bis repetita*), il faut donc s'en débarrasser (*vade retro satanas*) et cela ne va pas être facile (*alea jacta est*).

LOGITHEQUE

Digne suite de son prédécesseur, Probotector 2 est cependant un peu en dessous de Probotector. En effet, ce n'est pas un nouveau jeu mais la reprise de la version Super Nintendo. Néanmoins, aucun jeu ne peut prétendre rivaliser avec ce titre de Konami dans le genre shoot'em up pédestre sur Game Boy, si ce n'est Kid Dracula du même éditeur.



Cette bâtisse très protégée possède un point faible. Ce n'est pas une raison pour laisser s'échapper les quelques ennemis alentours...

Pas de parlottes inutiles, donc. Une mitrailleuse, la possibilité de sauter, de se baisser et « b-a-s-t-a » ! Face à vous, cinq niveaux mystiques où il faut se frayer un chemin face à des ennemis plus ou moins gros et à travers les pièges les plus tordus.

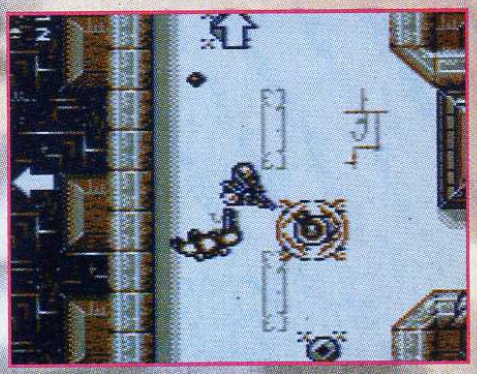
Faites vos jeux

Les niveaux impairs sont vus de profils avec des scrollings tantôt verticaux, tantôt horizontaux, et parfois du parallaxe. Les niveaux pairs quant à eux sont vus de haut avec un scrolling multidirectionnel. Il faut se débarrasser d'un certain nombre de cibles indiquées par des flèches sur les bords de l'écran.

Pour tout vous avouer, Probotector 2 est la copie presque conforme du Probotector Super Nintendo. Mis à part un niveau entier qui n'est plus là (!) et de quelques effets spéciaux par ci par là, cette version est vraiment jumelle. Même l'avion du premier niveau qui zoome en balançant des missiles est présent !

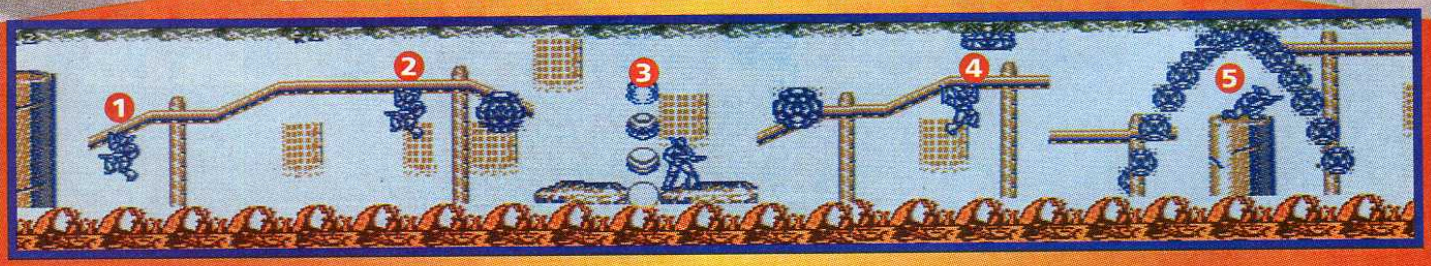
Colorisez-moi !

Et je ne parle pas des boss...En partant de la tortue géante du premier niveau jusqu'à l'énorme boss final, les programmeurs de Factor 5 (des Allemands pas des Japonais !) ont réalisé un beau travail. Cette équipe s'est déjà illustrée sur micro avec des réalisations comme Turrican, avis aux connais-



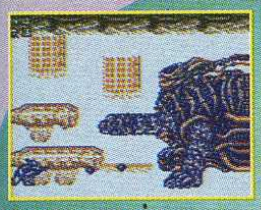
Dans les parties vues de haut, suivez donc les flèches pour savoir où se trouve le prochain ennemi important.

DANS LE FEU DE L'ACTION

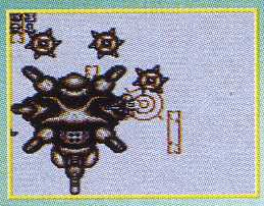


1 • Avec le feu qui crépite quelques mètres plus bas, t'as pas l'air malin accroché avec une main...
2 • D'énormes boules jaillissent du bas. Soit vous les évitez, soit vous vous en débarrassez en tirant dessus.
3 • En plus des boules, il faut aussi faire attention aux jets de vapeur qui se manifestent à intervalles réguliers.
4 • L'ennemi qui vole transporte une arme ! Placez-vous dessous et canardez-le pour récupérer ensuite le bonus.
5 • Attention, ça chauffe grave ! On se baisse intelligemment pour éviter la gerbe de flammes qui s'amuse avec vous.

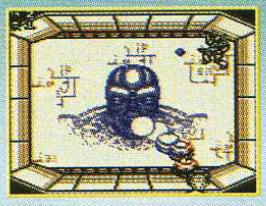
LES AFFREUX PAS BEAUX



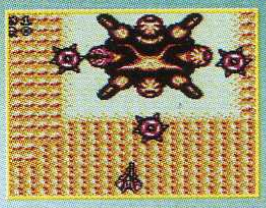
Cette méchante tortue géante a un point faible. Ç'aurait pu être sa tête mais ça ne l'est pas. Cherchez mieux, je suis sûr que vous trouverez certainement.



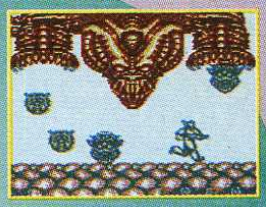
Un boss vu de haut. Attention, il tire tout le temps avec son canon et des tas de boules piquantes lui tournent autour. Vous avez du pain sur la planche...



Terminator version géant, il crache des tonnes de flammes autour de lui et envoie des bombes à retardement. Restez toujours en mouvement.



Pas facile d'avoir cette grosse montagne vivante. En effet, le sol autour de lui est mouvant et il ne vous laisse pas un instant de répit pour viser.



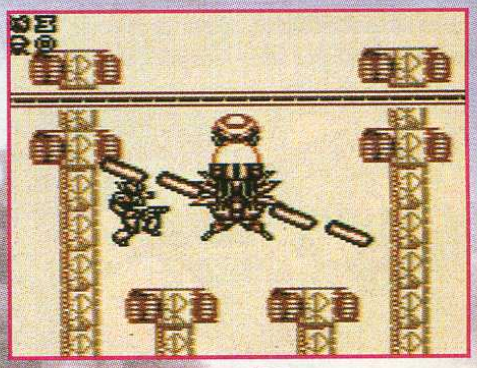
Voilà, c'est lui le méchant boss final. Comme vous pouvez le constater sur cet écran, il occupe la moitié de l'écran. Cartonnez-le, morceau par morceau.

C'est l'éternel recommencement...

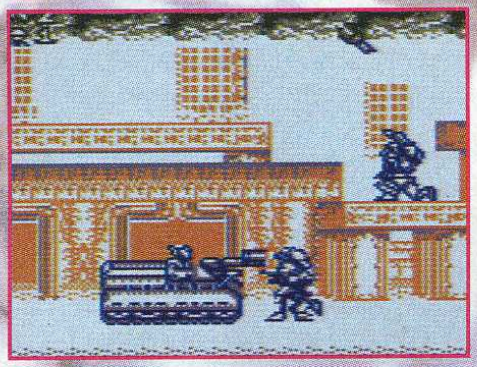
La Terre est en danger et promise à une fin certaine. Heureusement, deux robots au grand cœur d'acier arrivent à la rescousse. Ne sont-ils pas impressionnants avec leur grosses mitraillettes toutes neuves ?

seurs. Bien que Probotector 2 soit un bon jeu qui, soit dit en passant, utilise les capacités de coloriages du Super Game Boy (pour plus de détails, consultez notre dossier du mois), il faut regretter qu'il ne soit pas plus long. On aurait pu avoir quelques niveaux supplémentaire plutôt qu'une adaptation identique. Enfin bon, si vous n'êtes pas un maître du paddle, ce jeu vous conviendra à merveille, pour sûr !

Lion napator... 2.



Comme sur Super Nintendo, cette barre tourne autour de l'ennemi. Accrochez-vous et tirez dans le tas, c'est la meilleure solution.



Une petite virée en tank, rien de tel pour se refaire une santé et en profiter pour éliminer quelques ennemis un peu trop encombrants.

POUR ou CONTRE

- ▲ Une adaptation très fidèle.
- ▲ Réalisation sans faille.
- ▲ Bruitages du tonnerre !
- ▼ Un peu court dans l'ensemble.
- ▼ Musiques ratées.

EN RESUME

SHOOT'EM UP
KONAMI - 1 JOUEUR

Une excellente conversion de la 16 bits par Factor 5. Un jeu à l'action pas facile. Mais quand on aime, on ne compte pas !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	75%
SON	80%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	80%

88% INTÉRÊT

Prix environ 250 F

en bref...

MICKEY'S ULTIMATE CHALLENGE

Plate-forme
Super Nintendo
Hi Tech Expression
1 joueurs

86%

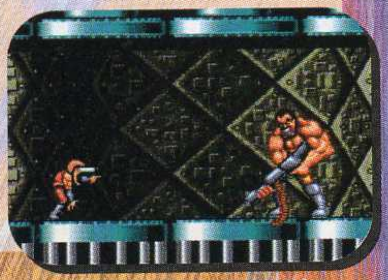
Hi Tech Expressions a créé un jeu éducatif dont les héros sont Mickey Mouse et sa copine Minnie. Comme dans tous contes de fées, on se retrouve dans un monde merveilleux. Hélas, la vie n'est pas toujours aussi rose qu'on veut bien le croire... Heureusement, Riri, Fifi et Loulou vous aident à pénétrer dans un château où vous rencontrez un couple de canards très célèbre : Donald et Daisy ! La dernière partie du jeu se déroule dans la bibliothèque... Dans chacun de ces endroits, vous devez résoudre une énigme pour récupérer un objet. Si vous réussissez, vous obtenez un haricot magique. Il y en a cinq à récupérer pour faire apparaître un arbre qui vous conduit à un géant... Malgré la facilité de l'aventure, on prend vraiment beaucoup de plaisir en jouant à Mickey's Ultimate Challenge.

BATTLETOADS DOUBLE DRAGON

Beat'em all
Super Nintendo
Tradewest
1 à 2 joueurs

76%

Tradewest a eu une idée géniale : élaborer un jeu de baston qui réunit cinq héros mondialement connus. Les frères Billy et Jimmy (Double Dragon) et les trois crapauds bastonneurs de Battletoads forment ainsi un quintet susceptible d'affronter un terrible et nouvel ennemi : la reine des ténèbres. Cette souveraine de pacotille veut prendre par tous les moyens le contrôle de notre bonne vieille Terre. Votre mission consiste donc à l'éliminer et, qui sait, peut-être aurez-vous quelques surprises en chemin... Honnêtement, pour tout être normalement constitué, il est impossible de terminer le jeu. Mais, avec des paddles greffés au bout des bras, nous avons réussi ! Si on laisse de côté sa trop grande difficulté, on prend quand même son pied en frittant toute cette très méchante racaille. Bref, foncez dans le tas pour vous défouler !



PIRATES OF DARK WATER

Beat'em all
Super Nintendo
Sunsoft
2 joueurs

80%

Pour tout vous dire, Pirates of Dark Water est un Beat'em all des plus classiques. Il possède de bons graphismes et de bons effets sonores mais ne présente malheureusement rien d'innovant. C'est surtout un jeu à conseiller aux excités du paddle. Il risque cependant de lasser rapidement les moins fervents du genre... Il faut de tout pour faire un monde ! Pour ce qui concerne l'histoire de Pirates of Dark Water, vous devez savoir qu'après avoir bataillé durement, le roi Primus (comme primaire...), parvient à s'échapper des griffes du méchant pirate, Bloth. C'est à moitié mourant qu'il arrive à vous retrouver, vous, son brave fiston. Il vous révèle ainsi tout sur votre passé ainsi que sur votre destinée. Eh oui, il y a des jours avec et des jours sans ! Alors voilà, vous êtes un héros et votre devoir est d'empêcher que la Mer noire n'envahisse entièrement le « monde de mer » et ne détruise la maison d'Octopon ! Pourquoi cette maison ? Et bien tout simplement parce que c'est la demeure du roi Primus. Pour arriver à vos fins, il vous faudra trouver les huit trésors de Rule, qui vous permettront de contrôler les mouvements de la Mer noire et de redonner enfin au monde de mer sa gloire passée ainsi que toute sa tranquillité (c'est très important pour le cœur et pour les nerfs). Vous allez donc devoir partir pour un long voyage, seul ou avec vos amis Ioz et Tula, afin de contrecarrer les plans de Bloth, le méchant pirate. Votre tâche sera hardue car Bloth et l'équipage du Maelstrom, son navire, sont constamment sur vos talons. Eh oui ! les bougres sont aussi tarés et méchants qu'ils en ont l'air ! Ils espèrent eux aussi mettre la main sur le fabuleux trésor. Comme tout beat'em all, Pirates of Dark Water ne vous demandera pas un grand effort de réflexion. Le principe est relativement simple : détruire le plus rapidement possible tout ce qui bouge à l'écran et ce, sans auncun état d'âme. Il vous faudra donc traverser huit niveaux relativement longs sans attraper de crampes au pouce. À conseiller à tous les amateurs du genre.

VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ
VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION
(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

SCORE GAMES — LA VIDEO EST PASSION

V.P.C.
17, rue des Ecoles
75005 PARIS .
☎ (1) 43 290 290 +
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ (1) 46.665.666 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- TRAIN : Orlyval
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

OUVERT LE DIMANCHE 10 H a 13 H

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ 44.20.52.52
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ (1) 30 61 47 47 +
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

OUVERT LE DIMANCHE DE 10 H à 13 H

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME BOY

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE GAME-BOY nue (occasion)			199 F
HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	PACK BATTERIE (8 heures)	129 F
LOUPE ECLAIRANTE	59 F	GAME-GENIE (neuf)	249 F
ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	SUPER GAME-BOY	499 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
GARGOYLES QUEST	49 F	TORTUE NINJA	99 F
BATMAN	79 F	SPIDERMAN	139 F
GREMLINS 2	79 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
ROBOCOP	79 F	BUGS BUNNY	149 F
DOUBLE DRAGON II	99 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
MR NUTZ	TEL	ROAD RASH	249 F
KIRBY DREAM LAND	169 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F
MISS PACMAN	199 F	LE LIVRE DE LA JUNGLE	259 F
ASTERIX	249 F	MORTAL KOMBAT II	259 F
GARFIELD LABYRINTHE	249 F	TORTUE 3	249 F
LES SCHTROUMPFS	249 F	ZELDA	249 F
MEGAMAN 3	249 F	COOL SPOT	269 F
MYSTIC QUEST	249 F	DONKEY KONG	269 F
POWER RANGERS	249 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NINTENDO - N.E.S

+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE NEUVE + 2 Manettes	249 F	GAME GENIE	199 F
PISTOLET (OCCASION)	99 F	KIT DE NETTOYAGE	39 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
TROJAN	49 F	SILENT SERVICE	99 F
WIZARD AND WARRIORS	49 F	SUPER MARIO 1	99 F
FAXANADU	79 F	BAYOU BILLY	139 F
METAL GEAR	79 F	CASTELVANIA II	139 F
ROBO WARRIOR	79 F	DONKEY KONG	139 F
SHADOWGATE	79 F	DOUBLE DRAGON 2	139 F
TORTUE NINJA	79 F	MEGA MAN 2	139 F
BATMAN	99 F	SOLSTICE	139 F
CASTELVANIA	99 F	WORLD CUP	139 F
DOUBLE DRAGON	99 F	BLADE OF STEEL	159 F
DUCK HUNT	99 F	SUPER MARIO 2	159 F
GHOST AND GOBLINS	99 F	TOP GUN II	169 F
GREMLINS 2	99 F	DUCK TALES	179 F
METROID	99 F	RESCUE'RANGERS	179 F
PROBOTECTOR	99 F	SUPER MARIO 3	179 F
ROBOCOP	99 F	ZELDA 2	179 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
ADV. MAGIC KINGDOM	199 F	DUCK TALES 2	299 F
PACMAN	199 F	MEGAMAN 5	299 F
STAR WARS	199 F	SCHTROUMPFS	299 F
LE LIVRE DE LA JUNGLE	259 F	ASTERIX	349 F

CONSOLE GAME-BOY nue (neuve)
299 F
CADEAU : 1 SACOCHE

CONSOLE SUPER NINTENDO Française (neuve)
SUPER PROMO
CONSOLE + STREET FIGHTER II
690 F
+ Jeux STREET FIGHTER TURBO II
790 F

RESERVEZ VOTRE CONSOLE D'OCCASION
(Révisée - Garantie)

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 PRIX UNITAIRE 179 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- PISTOLET LOCK-ON 299 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 39 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

RAYON CD ROM PC & MAC - CDI
PHILIPS - NEO-GEO - CD 32 -
ATARI - OVERGAME MACHINE
+ 400 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SUPER NINTENDO

+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française (neuve)

MANETTE SUPER 4 (6 BOUTONS)	79 F	ADAPTATEUR SECTEUR	149 F
CABLE PERITEL	149 F	GAME GENIE (neuve)	349 F
MANETTE ORIGINE	99 F	ACTION REPLAY PRO 2 (neuve)	399 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F

Exemple de prix (Jeux en version française) :

	NEUF	OCCASION		NEUF	OCCASION
ACTRAISER 2	TEL	--------	NIGEL MANSELL	449 F	299 F
ADDAMS FAMILY II	249 F	169 F	PAC ATTACK	449 F	314 F
ALIEN 3	--------	199 F	PEPSI JAMMIT	TEL	--------
ALLADIN	449 F	249 F	PIERRE LE CHEF	489 F	249 F
ANOTHER WORLD	489 F	199 F	PILOT WINGS	199 F	139 F
ARME FATALE	199 F	139 F	PINBALL DREAMS	489 F	339 F
ASTERIX	249 F	169 F	PIRATE OF THE DARK WATER	489 F	--------
BATMAN RETURN	489 F	269 F	POP'N TWINBEE	449 F	299 F
BEST OF THE BEST	489 F	169 F	PRINCE OF PERSIA	489 F	269 F
BLAZING SKIES	389 F	139 F	PSG FOOTBALL	449 F	299 F
BUBSY	449 F	299 F	RANMA 1/2 2	499 F	349 F
BUGGS BUNNY	549 F	--------	RANMA 1/2 4	TEL	--------
CANTONA FOOT	449 F	299 F	ROAD RUNNER	489 F	199 F
CHOPLIFTER III	TEL	--------	ROCK'N'ROLL RACING	489 F	349 F
CHUCK ROCK	249 F	169 F	R TYPE	--------	139 F
CLAYFIGHTER	469 F	349 F	SCHTROUMPFS	449 F	--------
CLAYFIGHTER 2	TEL	--------	SECRET OF MANA	549 F	--------
COOL SPOT	199 F	--------	SENSIBLE SOCCER	439 F	299 F
DAFFY DUCK	469 F	269 F	SHANGAI 2 *	489 F	339 F
DESERT FIGHTER	499 F	--------	SIM CITY	389 F	269 F
DESERT STRIKE	439 F	299 F	SIMPSONS BART	199 F	139 F
DRACULA	449 F	269 F	SKYBLAZER	399 F	269 F
DRAGON BALL Z	489 F	349 F	SMASH TENNIS	449 F	--------
DRAGON BALL Z 2	549 F	379 F	SOCCER SHOOT OUT (US)	499 F	--------
DRAGON BALL Z 3 (JAP)	TEL	--------	SPECTRE	399 F	--------
ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	--------	STAR TREK	549 F	--------
EMPIRE STRIKE BACK	549 F	379 F	STARWING	299 F	169 F
EQUINOX	439 F	299 F	STREET FIGHTER 2	199 F	99 F
F 1 POLE POSITION	489 F	339 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	489 F	249 F
F 1 POLE POSITION 2	TEL	--------	SUPER ADVENTURE II	449 F	--------
FATAL FURY II	TEL	--------	SUPER AIR DRIVER	499 F	299 F
FIFA SOCCER	499 F	379 F	SUPER BOMBERMAN	389 F	269 F
FIGHTER'S HISTORY	TEL	--------	SUPER BOMBERMAN 2	TEL	--------
FLASHBACK	439 F	299 F	SUPER GOAL	489 F	169 F
FX TRAX	TEL	--------	SUPER MAGICAL QUEST	549 F	269 F
F ZERO	199 F	139 F	SUPER MARIO KART	389 F	269 F
GOOF TROOP	449 F	269 F	SUPER METROID	449 F	314 F
GP 1	489 F	299 F	SUPER SOCCER	389 F	199 F
HOME ALONE 2	199 F	139 F	SUPER STAR WARS	489 F	269 F
HUMANS	399 F	--------	SUPER STREET FIGHTER II	499 F	--------
HYPER VOLLEY BALL	469 F	--------	SUPER SWIV	199 F	139 F
JIMMY CONNORS TENNIS	419 F	269 F	SUPER TENNIS	199 F	139 F
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	449 F	299 F	SUPER TINY TOONS	489 F	339 F
JURASSIC PARK	--------	199 F	SUZUKI F1	489 F	269 F
KICK OFF 3	499 F	--------	TECMO BASKET BALL	489 F	339 F
LAMBORGHINI	479 F	299 F	TOP GEAR 2	489 F	--------
LEMMINGS	489 F	199 F	TORTUE FIGHTERS	549 F	379 F
LIVRE DE LA JUNGLE	449 F	--------	TORTUE NINJA 4	489 F	269 F
LOST VIKING	449 F	299 F	ULTRAMAN	--------	99 F
MARIO ALL STARS	389 F	249 F	UTOPIA	399 F	--------
MAXIMUM CARNAGE	TEL	--------	VAL D'ISERE CHAMP	499 F	299 F
MECH WARRIOR	489 F	169 F	VIRTUAL SOCCER	249 F	--------
MEGAMAN SOCCER	499 F	--------	WRESTEMANIA	199 F	139 F
MEGAMAN X	449 F	314 F	WOLFENSTEIN 3D	449 F	--------
METAL COMBAT	389 F	269 F	WORLD CUP USA 94	489 F	349 F
MORTAL KOMBAT	249 F	169 F	WORLD HEROES	499 F	349 F
MORTAL KOMBAT 2	549 F	--------	WORLD LEAGUE BASKETBALL	--------	169 F
MR NUTZ	449 F	269 F	YOUNG MERLIN	499 F	299 F
MYSTIC QUEST + livre	389 F	269 F	ZELDA 3	389 F	269 F
NBA JAM	549 F	379 F	ZOMBIES	489 F	299 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées.
Offre dans la limite des stocks disponibles.
* OCCASION
** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE
RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS
(Paiement immédiat ou bon d'achat)
vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 FRS de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à
SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL. DOM ..... TEL BUREAU .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature.....

BANZZAI 09/94

MANGAMANIA

Le Japon ne cesse de nous surprendre. Après nous avoir offert des aventures extraordinaires sur consoles, il remet ça au travers de la bande dessinée ! Longtemps méconnue, elle commence à devenir extrêmement populaire en France. Difficile de ne pas succomber au charme de ces nouveaux héros de papier, pas très éloignés de ceux de nos jeux vidéo...

Au Japon, la BD, les dessins animés et les jeux vidéo c'est un peu le même univers. Un monde de rêve et de fantaisie extrêmement riche et séduisant où tout le monde, petits ou grands, filles ou garçons, y trouvent son compte. Certains éditeurs français commence aujourd'hui à s'y intéresser sérieusement. La BD occupe au Japon un marché sans commune mesure avec celui qu'elle représente en France. Plus d'un milliard et demi d'exemplaires sont vendus au pays du Soleil-Levant contre quelque vingt millions dans notre beau pays ! Désormais nous allons pouvoir enfin apprécier toute la diversité de la BD japonaise.

Réjouissant

C'est une idée réjouissante, même s'il faudra être un peu patient avant de rattraper les États-Unis ou l'Italie, qui profitent déjà de très nombreuses traductions. Pourtant, nous sommes déjà assez nombreux à avoir grandi en compagnie de Capitaine Flam, Cobra, Goldorak, ou Candy... Ces héros appartiennent aujourd'hui à notre imaginaire. Malgré cela, on ne sait pour quelles raisons des barrières se sont élevées contre les nouveautés venues d'Orient. Certaines rumeurs protectionnistes ont même laissé entendre que ce n'était là qu'une violence destinée à satisfaire les pulsions primaires d'un peuple barbare... On aura tout entendu !

Le style japonais était alors méconnu. À la base de l'édifice, on trouve les mangas, c'est-à-dire les BD japonaises, un véritable média au Japon ! Le manga est une bande dessinée de mouvement et de mise en scène : de vrais petits films capturés sur papier. Les dessins animés sont souvent le prolongement sur écran de ces aventures. D'autre part, la mièvrerie d'un grand nombre de programmes annexes destinés à la

Vous reconnaissez les « fifilles » de Sailor Moon ? On les retrouvera dans une prochaine rubrique.

Les OAV sont des dessins animés destinés à la vidéo. Ici, c'est Ranma 1/2.

Quel charmant tableau ! Les héroïnes de *Ah ! My Goddess* sont vraiment croquantes, nous en reparlerons...

Nadia était une série diffusée par *La Cinq*... Souvenez-vous de *Jeanne et Serge, Princesse Sarah* ! C'était vraiment le bon temps...

jeunesse semblait remporter l'adhésion des responsables des chaînes françaises. Ils pensaient ménager nos chères petites têtes blondes ! Si bien qu'en ne comprenant rien à l'affaire, ils écartaient les productions japonaises de qualité...

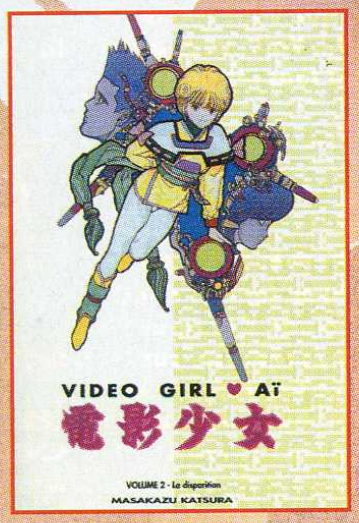
Nouvelles saveurs

C'est ainsi qu'à force de censures, d'idées saugrenues sur l'éducation, de scénarios à deux francs et de dessins médiocres, nous avons dû subir notre télévision pendant de nombreuses années. Aujourd'hui encore, les tentatives intelligentes sont jugées trop audacieuses... Oublions cela et apprécions donc par nous-mêmes toutes ces saveurs venues d'Asie au travers de notre nouvelle rubrique. Elle sera une vitrine des mangas plus ou moins connus et des dessins animés japonais (diffusés ou non en France).

Video Girl Aï

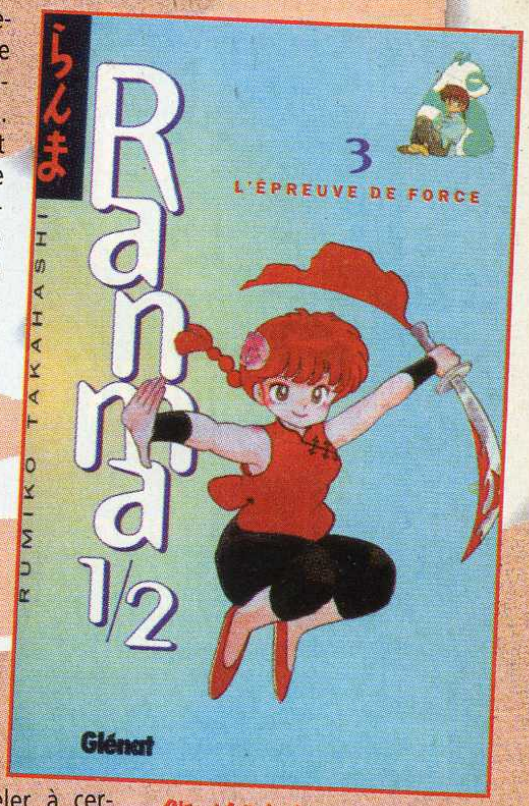
Masakazu Katsura
Éditions Tonkam

S'il y a bien une chose que j'aimerai vous faire découvrir, c'est *Video Girl Aï*. Un manga plein



Une aventure qui laisse transparaître certains traits de la société japonaise. Lire *Video Girl Aï*, c'est aussi faire un voyage au Japon !

de finesse et de sensibilité qui rencontra un succès monstre ces dernières années au Japon. Le jeune Yota, un peu pataud et timide n'est pas très adroit avec les filles. Toutefois, il est assez fort de caractère et très gentil, peut-être trop... Par bonheur, il fait une bien étrange découverte en visionnant une mystérieuse cassette vidéo. Une charmante jeune fille jaillit de son téléviseur et devient l'une de ses plus tendres complices. C'est le commencement d'une belle aventure... Dans ce second épisode, la personnalité des différents personnages s'affirme et le dessin est toujours aussi savoureux... Un vrai bonheur ! Ce manga pourrait bien rappeler à certains qu'il n'y a pas que *Dragon Ball Z* dans la vie...



Glénat fait des heureux avec ses traductions et *Ranma 1/2* est loin d'être la seule ! On trouve également *Dragon Ball*, *Apple Seed*, *Akira*... et la liste ne fait que commencer !

Ranma 1/2

Rumiko Takahashi
Éditeur : Glénat

Ahhh *Ranma* ! Quelle joie de retrouver les aventures espiègles de toute la famille Saotomé et le petit monde qui les entoure. Rumiko Takahashi est une des auteurs les plus appréciés au Japon. Une autre de ses séries, *Urusei Yatsura*, alias *Lamu*, est un des mangas les plus populaires aux États-Unis. Dans *Ranma*, ce sont toujours des aventures surprenantes qui nous attendent au fil des pages. Elles sont ponctuées par les transformations plus ou moins opportunes des personnages au contact de l'eau chaude ou froide... C'est un véritable jeu plein de charmes qui rythme l'action où la séduction, la ruse et la jalousie occupent une part prépondérante. Le fait que le personnage principal change de sexe et devienne fille ou garçon au contact de l'eau laisse entrevoir le caractère bien malicieux de ces aventures pour tous. Des affrontements, des tournois, de l'humour et du charme, de la sensibilité et de la magie, tels sont les ingrédients qui composent l'un des plus beaux succès de la bande dessinée japonaise. Pas étonnant que de nombreuses adaptations consoles aient vu le jour !

Tanashi Yota

Et hop ! Un dessin animé sur un jeu vidéo : puisqu'on vous dit que tout est lié !

Eh oui, l'automne approche les amis...

TIPS

ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

Dragon Ball Z 2
7E051BA8 : invincibilité.
7E054CB3 : déplacements plus rapides.

Dragon's Lair
7E0FEB02 : vies illimitées.
7E0FF602 : temps illimité.

Bomberman
7E0D73FF : bombes à gogo.

Bubsy
7E001521 : invincibilité.

GAME BOY

Empire Strikes Back
000589DA : continue infini.

T2 : Judgement Day
08E0BDDB : énergie illimitée.

Hook
0A0415C0 : vies infinies.

GAME GENIE

NES

Jurassic Park
ATVGZOSA : presque invincible...

GAME BOY

Speedball 2
FAA-E4C-4C1 : milliardaire...

Joe & Mac
FAB-E9C-4C1 : énergie infinie.

SUPER NINTENDO

Dragon Ball Z

ACCÈS À TOUS LES PERSONNAGES
Devant l'écran titre du jeu, vous devez appuyer simultanément sur les boutons Y, X, A, B, L, R. Ensuite, tout en les maintenant enfoncés, il faut effectuer un mouvement de rotation avec le pavé directionnel du paddle jusqu'à ce que vous entendiez un bruit de tir... Voilà vous avez maintenant accès à tous les persos.

Young Merlin

SOLUTION COMPLÈTE (PREMIÈRE PARTIE)
Ramasse le rubis bleu, jette-le dans l'eau à l'aide du bouton Y et récupère l'étoile qui apparaît. Tire sur l'arbre qui se trouve sur la droite et récupère le rubis orange ainsi que le flacon. Retourne jeter le rubis dans la chute d'eau et récupère le sac de poudre. Remplis le flacon dans la chute d'eau. À chaque fois que tu boiras de l'eau, tu récupéreras des points de vie. Dirige-toi vers les plantes carnivores et utilise le sac de poudre pour les neutraliser. Va vers la droite jusqu'à la petite rivière. Contourne-la et récupère la jonquille. Va récupérer le cœur qui se trouve en bas à droite puis va vers la gauche pour rencontrer le premier boss. Pour le battre, utilise le sac de poudre pour le figer et tire dans sa tête.

PREMIER CODE
RBBYYBBB
YBBLBBBB

Descends en suivant la berge pour trouver une lanterne. Traverse la rivière en utilisant le tronc d'arbre et va parler à la fée. Tue l'arbre qui se trouve en bas à droite et récupère le rubis. Va le jeter dans la chute d'eau pour récupérer un ballon. Ramasse la marguerite qui se trouve sur le côté gauche du petit lac. Si tu remplis ton flacon avec l'eau du petit lac et que tu la bois, tu deviens invincible pendant quelque temps. Va en haut à gauche, passe le pont avec les rails pour récupérer un cœur, puis rentre dans la mine. Va vers le haut, monte l'échelle et continue vers le haut jusqu'à une échelle cassée. Utilise le ballon pour monter et ainsi récupérer le rubis rouge. Va le jeter dans la chute d'eau pour obtenir un bâton qui te permet de faire des bulles. Retourne à l'endroit où tu as tué le dernier arbre et passe vers la droite en utilisant le bâton pour éliminer les petits gnomes. Prends le bocal contenant la fée et va le jeter dans le petit lac pour la libérer.

DEUXIÈME CODE
YXBXYBBB
YBB d YYBB

La suite au prochain numéro...

GAME BOY

Best of the Best

DE BONS P'TITS CODES
Woodman : /QS6CQBQN
Le Blanc : /QS6GQBQP
Watanabe : /QS69QBQL
Ivanoff : /QS64QBQD
The Lord : 13M64QRRN
Chan Lee : NOS64.RDM
Goldman : NOS64.RH8
Flimrick : NOSB4.BH8
Elmutt : NOSD4.BHJ
Furnari : NFTH2.BXN
Gonsales : NOSLG.BG6
Simpson : NOS1G.BG8
Kunliem : NOS1G.DGK
Cogneur : NOS1G.HG9

NES

Chessmaster

INVINCIBILITÉ POUR LES FATIGUÉS DU CERVEAU : en effectuant un petit roque ou même un grand, appuyez plusieurs fois de suite sur start, jusqu'à ce que votre roi disparaisse complètement de l'échiquier. Une fois disparu, turlututu chapeau pointu, il vous sera très difficile de perdre !

FIFA INTERNATIONAL SOCCER

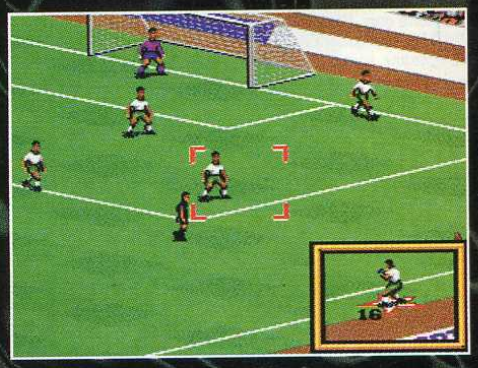
Chose promise, chose due : voici la suite des codes de Fifa Soccer. Avouez que l'on vous gâte avec ces quatre nouvelles astuces, en exclusivité dans votre magazine adoré ! Alors, que tous les fous du ballon rond se prépare. Si vous pensiez tout connaître de votre jeu de foot préféré et adoré, détrompez-vous... Je vois déjà d'ici vos petits yeux ébahis... Attention ! Toutes les manipulations doivent être effectuées dans le tableau des options. Une petite précision qui manquait cruellement dans le dernier numéro de *Banzzaï* (faute avouée est pardonnée... non ?).

UNE ÉQUIPE DE RÊVE

Si vous désirez augmenter toutes les caractéristiques de votre équipe pour la rendre quasiment imbattable, je vous conseille d'entrer le code suivant qui est normalement donné après une victoire contre la Bulgarie, le Canada, le Maroc, le Niger, la Roumanie, l'Arabie Saoudite ou la Corée du Sud.

CODE

Appuyez sur le bouton A deux fois, sur B deux fois, Y deux fois puis X deux fois (pour accélérer le jeu).



UN MUR COMME DÉFENSE

Ce code augmente la qualité en défense de tous les membres de l'équipe. Le code peut vous être donné quand vous battez l'Égypte, la Bolivie, la Finlande, le Kenya, l'Inde, le Pérou, l'Afrique du Sud, les Émirats arabes unis ou la Norvège.

CODE

Appuyez sur L cinq fois, R puis L pour accélérer.

LE BALLON FOU TOURNANT

L'effet est amplifié ! Encore plus délire ! Faites attention que la tête ne vous tourne... Ce code est parfois affiché à l'écran quand vous gagnez contre les États-Unis.

CODE

Il faut que vous appuyez sur les boutons B, A, R, B, Y puis L (pour accélérer le jeu).

UNE ÉQUIPE DE GROS BILLS

Ce code augmente la qualité en attaque de tous les membres de l'équipe. Il peut vous être donné quand vous gagnez contre l'Argentine, le Brésil ou la Colombie.

CODE

Appuyez sur R cinq fois, L puis R (pour accélérer).

Petites Annonces

OPTION 1 : économique, mais lent !

Banzzaï vous propose désormais dans ses colonnes une rubrique petites annonces. Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro suivant, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante : PA BANZZAÏ, 5/7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex.

OPTION 2 : pour augmenter ses chances et aller plus vite !

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le Minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela, les annonces doivent également nous parvenir avant le 29 du mois. Dans ce cas, joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres-poste au texte des annonces et envoyez-les à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : pour aller encore plus vite !

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le Minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique « Écrire une PA ». Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : « Lire les PA ». Si vous souhaitez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, à l'adresse ci-dessus.

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code postal : ..... Ville : .....
Numéro de téléphone : .....

Je possède une

❑ SUPER NINTENDO ❑ GAME BOY ❑ NES ❑ SUPER GAME BOY

❑ AUTRE : .....

Département : ❑❑ ❑ VENTE ❑ ACHAT ❑ ÉCHANGE

Libellé de votre annonce (n'oubliez pas votre numéro de téléphone)

Titre de votre annonce

BANZZAÏ

• Vds GB + jx Tetris : 400 F. Vds jx (7 modèles) : 100 F l'un. Tél. : (16) 27 52 36 30.
• Urgent, vds jx SFII : 100 F. SFII Turbo : 200 F. Aladdin : 300 F. Star Wing : 200 F. Push Over : 150 F. Tél. : (16) 45 89 27 71.
• Vds Nes (neuve) + 2 man. + Rygar + prise péritel et transfo le tout : 300 F. Demander Rodolph. Tél. : (16) 98 81 27 91.
• Vds Mega Drive 1 + 4 jx + 4 manettes + garantie 5 mois : 800 F. Tél. : (16) 20 02 24 17.
• Ach. Batman Returns pour SN : 250 F. Tél. : 16 56 97 01 70.
• Vds GB + 5 jx : 300 F et NES + 13 jx : 1 200 F. Possibilité de vente séparée. Tél. entre 18 h et 20 h. Demander Nicolas. Tél. : (16) 85 54 75 08.
• Vds SN + 5 jx + 3 manettes + adaptateur : 2 500 F à débattre. Tél. après 20 h : (16) 72 37 30 43.
• Vds Mega Drive + 3 jx et 2 manettes (Sonic I et II, Tazmania) : 600 F (sur Le Havre). Tél. : (16) 35 55 97 77.
• Vds sur SN : Street Turbo, Ranma, Cool Spot... ou échange contre Dragon Ball I et II. Tél. : (16) 70 03 01 92.
• Vds Ranma 1/2, Super Battle : 450 F. Demander Romain. Tél. : (16) 74 88 97 00.
• Vds jx GB : Best of the Best, Hook Duck Tales... Bon état. Tél. : (16) 83 96 45 24.
• Vds ou éch. jx SN : Ranma 1/2 et Mortal Kombat contre Val-d'Isère ou autres. Prix : 250 F l'un. Tél. : (16) 21 41 56 23.
• Éch jx SN. Contacter Jérôme après 17 h. Urgent Tél. : (16) 28 48 21 40.
• Vds SN : SFIIT, DBZ, Flashback, Prince of Percia, Zelda III (US), U.N. Squadron entre 250 et 400 F à débattre. Tél. : (16) 20 87 86 25.
• Vds jx NES : 150 F l'un : Duck Tales, Lunar Pool. Éch. les deux jx contre Jimmy Connors sur SN. Contacter Nicolas. Tél. : (16) 74 88 15 41.
• Vds SN : Street Fighter II : 120 F. Pitfighter : 120 F. Racedriving : 100 F. Dragon Ball Z : 300 F sur NES. Vds Top Gun II : 150 F. Tél. : (16) 53 40 67 90.
• Vds ou éch. jx SN contre F-Zero, Dragon Ball Z, Basket Ball. Entre 200 et 300 F. Tél. : (16) 99 33 83 64.
• Vds jx NES : KO Boxing, Zelda II, Tortues Ninja, ect. Prix : 400 F soit 100 F le jeu et aussi 2 manettes à 100 F. Tél. : (16) 40 01 73 71.
• Vds SN + 50 jx + 2 manettes (DBZ, Tetris, etc.) 4 000 F le tout. Tél. le week-end de 14 h 00 à 18 h 00. Tél. : (16) 82 51 38 80.
• Vds sur SN : Batman Returns et Aladdin : 450 F les deux ou éch contre Dragon Ball Z II. Demander Stany après 19 h. Tél. : (1) 34 67 24 75.
• Éch. NES avec 4 jx contre Super Nintendo avec Street Fighter II Turbo. Tél. : (16) 41 45 28 07.
• Vds Street Fighter II : 200 F. (Super Nintendo) Tél. : (16) 68 46 35 09.
• Vds jx SN : Kick Off : 200 F. Magic Sword : 20 F. NBA Basket : 250 F. Magical Quest : 200 F. Best of the Best : 250 F. Tél. : (1) 43 58 66 36.
• Vds jx SN. Krusty's : 350 F. TMNT IV : 200 F. DBZ : 400 F. Star Fox : 350 F. SF II : 200 F, etc. + 50 F pour adaptateur. Tél. : (1) 46 45 69 90.
• Vds jx GB : World Cup, Felix, Turtles : 120 F l'un ou éch. contre Tiny Toon. Demander Quentin après 18 h. Tél. : (16) 26 49 84 43.
• Éch. Jurassic Park contres tous jx. Étudie toutes propositions sur GB. Tél. : (16) 54 76 15 79.
• Vds Aladdin : 20 F + G-Loc (GG) ou éch. Aladdin contre Star Wing + 50 F. Contacter Romain après 18 h. Tél. : (16) 21 40 28 84.
• Éch. jx GB : R-Type II contre tous jx. Tél. : (16) 54 76 15 79.
• Vds Pocky and Rocky, Fatal Fury (US), Rushing Beat (Jap), Battle Toads. Entre 100 et 400 F ou éch contre jx SN. Tél. après 17 h 30. Tél. : (16) 59 68 81 61.
• Vds ou éch. jx SN : Pitfighter : 150 F. Tél. : (16) 45 90 80 78.
• Éch. jx SN : The Empire Strikes Back contre Street Fighter II Turbo, Aladdin, Bubsy, Mr Nutz. Tél. après 18 h et demander Philippe. Tél. : (16) 59 06 11 34.
• Vds jx GB Ghostbuster à 100 F et Mercenary Force. Neuf à 90 F. Tél. : (16) 44 25 65 07.
• Vds MSII avec Alex Kid + Mercs, Sonic II, Rastan Forgoten Vigilante avec boîtes. Prix : 450 F. Tél. après 17 h ou WE. Tél. : 1/39 83 15 09.
• Vds jx GB : Dragon's Lair : 100 F ou éch. contre Alien III, Double Dragon... Tél. : (16) 33 36 18 39.
• Vds sur SN : Street Fighter II Turbo, boîte et livre : 250 F. Demander Nicolas après 18 h. Tél. : (16) 37 82 30 11.
• Vds jx SN : 300 F, Pilotwings... Tél. après 18 h et demander Rudy. Tél. : (16) 20 79 47 83.
• Vds ou éch. contre GG, une SN + Mr Nutz, Nigel Mansell, SFII, Best of the Best et NES + 1 jeu. Prix très intéressant. Tél. : (16) 39 37 20 64.
• Éch. sur SN : Ranma 1/2 contre Dragon Ball Z 1 ou 2. Tél. après 19 h. Tél. : (16) 35 86 81 16.
• Vds NES avec 3 jx : Lonar Pool, Zelda, Push Out : 350 F. Contacter Sébastien de 17 h à 21 h. Tél. : (16) 20 87 86 25.
• Vds sur SN : Super Soccer : 200 F. Super Mario Kart : 200 F SFII : 100 F. Star War 225 F. Tél. : (16) 46 32 58 67.
• Éch. jx SN : Star Wing, Tiny Toon, Mickey, Mario... contre Empire Strikes Back, etc. Tél. : (1) 39 57 61 58.
• Éch. sur SN : Zelda III contre DBZ I ou ach. DBZ à prix intéressant. Tél. : (16) 43 44 88 45.

BANZZAÏ : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 49 88 63 63 • Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION • Rédacteur en chef : Frank Ladoire. Rédacteur en chef adjoint : José Carrion. Secrétaire de rédaction : Gilles Sauer. Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Pascal Geille, Thomas François, Jean-Philippe Rémy. ***RÉDACTEURS GRAPHISTES*** • Maquette : Régine Janvier, Stéphane Noël. Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gontier, Cédric Chabrely. ***RÉGIE PUBLICITAIRE*** • Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Assistante de publicité : Katia Rouxel. Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet. Assistante commerciale : Céline Legrain. ***FABRICATION*** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffé. Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret. ***DIFFUSION, VENTES*** • Responsable : Olivier Le Potvin – TE 73. Tél : 33 (1) 49 88 63 75. Marketing direct : Christine de Gandt. Assistante communication : Nathalie Sergent. ***TÉLÉMATIQUE*** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure, Éric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon. ***ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ*** • Direction : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni et de Paulette Sebag. Chef comptable : Leila Aithabib assistée de Nadia Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vendendriessche. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. ***DIRECTION ÉDITORIALE*** • Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli. Directeur délégué : Patrick André. Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard. ***IMPRESSION*** : Imprimerie de Massy, Jean Didier. *Banzzaï* est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex. Numéro de commission paritaire en cours. Dépôt légal 3e trimestre 1994. N° ISSN : 1169-0658. ***SERVICE ABONNEMENTS*** • *Banzzaï* : 36, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : 33 (1) 43 42 00 60.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. ***Crédits photos et copyright :*** tous droits réservés. Nintendo, NES, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.

LES SORTIES DU MOIS

À la rédaction, on a pris une grande décision ! Alors voilà, je vais tout vous dire... Depuis le temps qu'on teste des jeux, on est devenu des pros du paddle, de la cartouche, du blastage à outrance, de l'énigme introuvable, du touchdown, de la warp zone... bref de tout. Bon, vu que vous nous lisez tous les mois, c'est que vous en êtes convaincu ! Mais voilà : y a un truc où on se doit de vous donner la bonne info : c'est la date de sortie d'un jeu ! Eh bien : voici ce qui manquait le plus à *Banzzaï* : un calendrier de la sortie dans le commerce des jeux testés. Et comme il faut un début à tout, on a décidé de commencer cette nouvelle rubrique avec les tests des numéros 25 et 26.

JEU	MACHINE	DATE DE SORTIE
Super Metroïd	Super Nintendo	Disponible
Smash Tennis	Super Nintendo	En retard
L'École des Champions	Super Nintendo	En retard
Metal Combat	Super Nintendo	Disponible
Le Livre de la Jungle	Super Nintendo	En retard
The Chaos Engine	Super Nintendo	En retard
Mega Man X	Super Nintendo	Disponible
Choplifter 3	Super Nintendo	Disponible
Pac-Attack	Super Nintendo	Disponible
Miss Pac-Attack	Game Boy	Disponible
Pac-Man	NES	Disponible
Mortal Kombat II	Super Nintendo	Septembre
Super Adventure Island II	Super Nintendo	Septembre
Legend	Super Nintendo	Octobre
Sparkster	Super Nintendo	Octobre
Claymates	Super Nintendo	Septembre
Hulk	Super Nintendo	Disponible
Desert Fighter	Super Nintendo	Disponible
ESPN	Super Nintendo	Septembre
Le Livre de la Jungle	NES	Disponible
Donkey Kong	Super Game Boy	Septembre
Tetris 2	Game Boy	Septembre
Probotector 2	Game Boy	Octobre

TOP 10

Pendant les vacances, on s'est dit : « Pourquoi ne pas faire un classement de nos dix jeux préférés ? » On a pas chômé sauf que personne n'était d'accord avec personne, mais bon... Le voili, le voilà : c'est le top 10 de la rédaction !

SUPER NINTENDO

1 SPARKSTER
2 MORTAL KOMBAT II
3 PAC-ATTACK
4 SUPER METROÏD
5 NBA JAM
6 SUPER BOMBERMAN
7 STREET FIGHTER II TURBO
8 LEGEND
9 SUPER EMPIRE STRIKES BACK
10 SUPER MARIO KART

GAME BOY

1 DONKEY KONG
2 TETRIS 2
3 WARIOLAND
4 PAC-MAN
5 ZELDA
6 MYSTIC QUEST
7 MARIO 1 ET 2
8 KIRBY'S LAND
9 REVENGE OF THE GATOR
10 TETRIS

NES

1 MARIO 1, 2 ET 3
2 GARGOYLES QUEST 2
3 MICRO MACHINES
4 PAC-MAN
5 DYNABLASTER
6 CHIP'N DALE
7 BATMAN
8 ZELDA 1 ET 2
9 MEGA MAN 5
10 DOUBLE DRAGON 3

VOTRE TOP 10

Au fait, dès le mois prochain, on attaque le top 10 des lecteurs. Alors si vous voulez, vous aussi, participer à ce hit-parade, envoyez-nous par courrier le nom de votre jeu préféré sur Super Nintendo, NES et Game Boy à : *BANZZAI* • TOP 10, 5/7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex — France.

Pour tout savoir et tout voir sur le

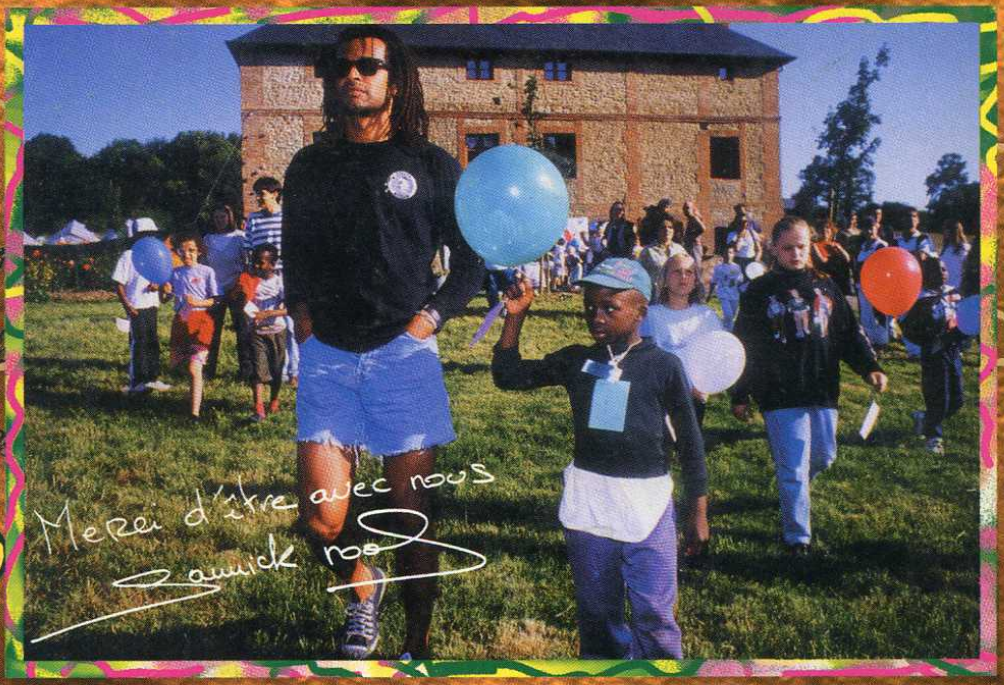
MEILLEUR JEU DE COMBAT DE TOUS LES TEMPS

NE RATEZ PAS

EN KIOSQUE JUSQU'À FIN SEPTEMBRE

YANNICK NOAH

SMASH TENNIS



JOYPAD	94%
PLAYER ONE	94%
SUPER POWER	91%

SUPER MULTITAP 4 JOUEURS

namco

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Virgin INTERACTIVE entertainment

3615 VIRGIN GAMES

ENFANTS DE LA TERRE

SMASH TENNIS est Vendu au profit de l'association Enfants de la Terre

SMASH TENNIS TM & © 1993 Namco Ltd. All rights reserved.
© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved.
Virgin is a registred tradmark of Virgin Enterprises Ltd.

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT SARL
233, rue de la Croix Nivert 75015 Paris